PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®
Revista Oficial - España

SOLO 5'95 € REVISTA + BLU-RAY

87 • ABRIL 2008 • 5,95 €
CANARIAS 6,10 €

¡EXCLUSIVA MUNDIAL! PS3

grand theft auto IV™

DESVELAMOS EN PRIMICIA LOS **MODOS MULTIJUGADOR**

Y TODOS SUS **SECRETOS**

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00087



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

ANÁLISIS + GUÍA COMPLETA PSP



¡¡REGALAMOS 85 JUEGOS!!

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!



5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Condemned 2 (PS3)
- Rainbow Six Vegas 2 (PS3)
- Soldier Of Fortune: Venganza (PS3)
- Buzz! Junior Dinos + Buzzers (PS2)
- Patapon (PSP)

REPORTAJES DE LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS: LA CONSPIRACIÓN BOURNE • **MIRROR'S EDGE** ALIENS: COLONIAL MARINES • **BATTLEFIELD: BAD COMPANY** • RACE DRIVER GRID • **DAMNATION...**







PLAYSTATION 3





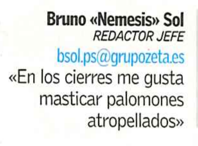
PlayStation®
Revista Oficial - España

EL DESFILE DE LOS GRANDES

A partir de abril las cosas se van a poner muy serias en el mundo del videojuego, y eso que desde que comenzara el año han surgido una cantidad más que considerable de grandes títulos. Como habréis deducido por nuestra portada, me estoy refiriendo a GTA IV. ¿No notáis una especie de silencio contenido en el ambiente y un aumento de ventas de anteriores ediciones de la saga para ir entrando en calor? Desde PlayStation Revista Oficial sí, y por eso queremos contaros en exclusiva los secretos mejor guardados del lanzamiento más esperado de 2008. Pero como todavía falta un poquito para que llegue a las tiendas, nada mejor que cargar el Blu-ray que acompaña a la revista y disfrutar de maravillas jugables como Everybody's Golf World Tour, Burnout Paradise o FIFA Street 3. A partir de ahora podréis ver, leer y además jugar. ¡A qué estáis esperando!

¿Te lo vas a perder?

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«En los cierres me gusta masticar palomones atropellados»

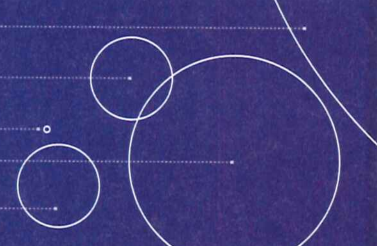


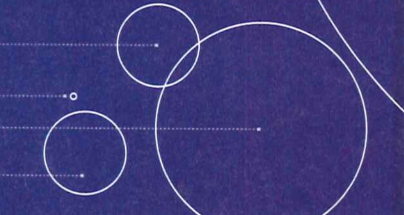
Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Una foto más de De Lúcar y me muero»

Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Mis vecinos me llaman el Kratos de Valdeacederas»

Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Me gusta jugar a Condemned en horas de trabajo»

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«La última consola que me compré funcionaba con leña»





nuestro tiempo este mes...

23 días tardó nuestro Director de Arte en comprender el planteamiento del reportaje de GTA.
119 min. escuchando a The Elf hablando de las cualidades de Odin Sphere. ¡Qué súper pesado!
85 seg. al mes sin realizar un viaje (Stan By).
7 horas al día es el tiempo que permanece Last Monkey mirando a sus jefes en el despacho.
4 min. tardó Curro en conocer a las chicas de OK!



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión **OSCAR BECERRA**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

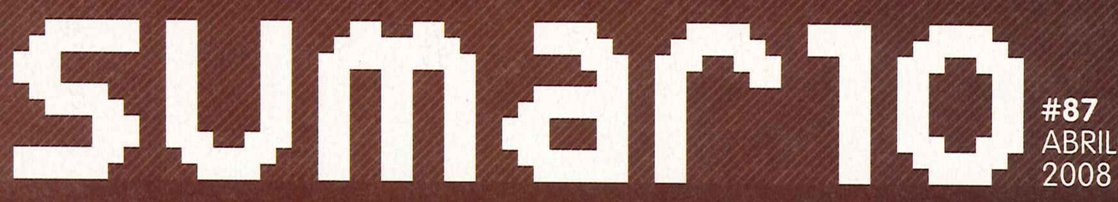
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



sumario

#87 ABRIL 2008

40 **GRAND THEFT AUTO IV**
EN EXCLUSIVA EL JUEGO MÁS ESPERADO PARA PS3

TEMA DE PORTADA

58 **NOVEDADES CODEMASTERS**
RACE DRIVER GRID Y DAMNATION, LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DE LA COMPAÑÍA

14 **BLU RAY DEMO**
DESCUBRE LO QUE INCLUYE EL DISCO DE ESTE MES

62 **LA CONSPIRACIÓN BOURNE**
ASÍ SERÁ EL DEBUT DEL AGENTE SECRETO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



52 **LO NUEVO DE DICE.** DOC SE VA HASTA ESTOCOLMO PARA TRAERTE LOS NUEVOS TÍTULOS DE LOS DESARROLLADORES DE BATTLEFIELD

PlayStation® Revista Oficial - España





150 **ZONA VIP: ANGY.** LA FINALISTA DE FACTOR X NOS PRESENTA SU DISCO DE DEBUT

NEWS 18
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

18 News Tecno
22 News PlayStation

PS ON-LINE 36
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

36 Noticias PS Network
38 Dark Mist

TEST 80
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

80 PSP God Of War: Chains Of Olympus
84 PS3 Unreal Tournament 3
88 PS3 Condemned 2
90 PS2 Odin Sphere
94 PS3 Dark Sector
96 PS2 Ratchet & Clank: El Tamaño Importa
98 PSP Need For Speed ProStreet
100 PS3 Rainbow Six Vegas 2
102 PS3 Sega SuperStars Tennis
104 PSP Final Fantasy
105 PSP Final Fantasy II
106 PS2 Sega SuperStars Tennis
108 PS2 Las Crónicas De Spiderwick
110 PSP Fading Shadows
112 PS3 Dynasty Warriors 6
114 PS2 Winter Sports 2008
116 PS3 Perdidos: Via Domus
122 PS2 Silent Hill Origins
124 PS2 Twisted Metal: Head On
125 PS2 PSP Off-Road
126 PS2 Wild Arms 5
127 PS3 Monster Madness: Grave Danger

VERSIÓN BETA 118
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

118 PS3 Everybody's Golf: World Tour
120 PS2 Buzz: The Pop Quiz

BUZÓN 134

CONSULTORIO 136

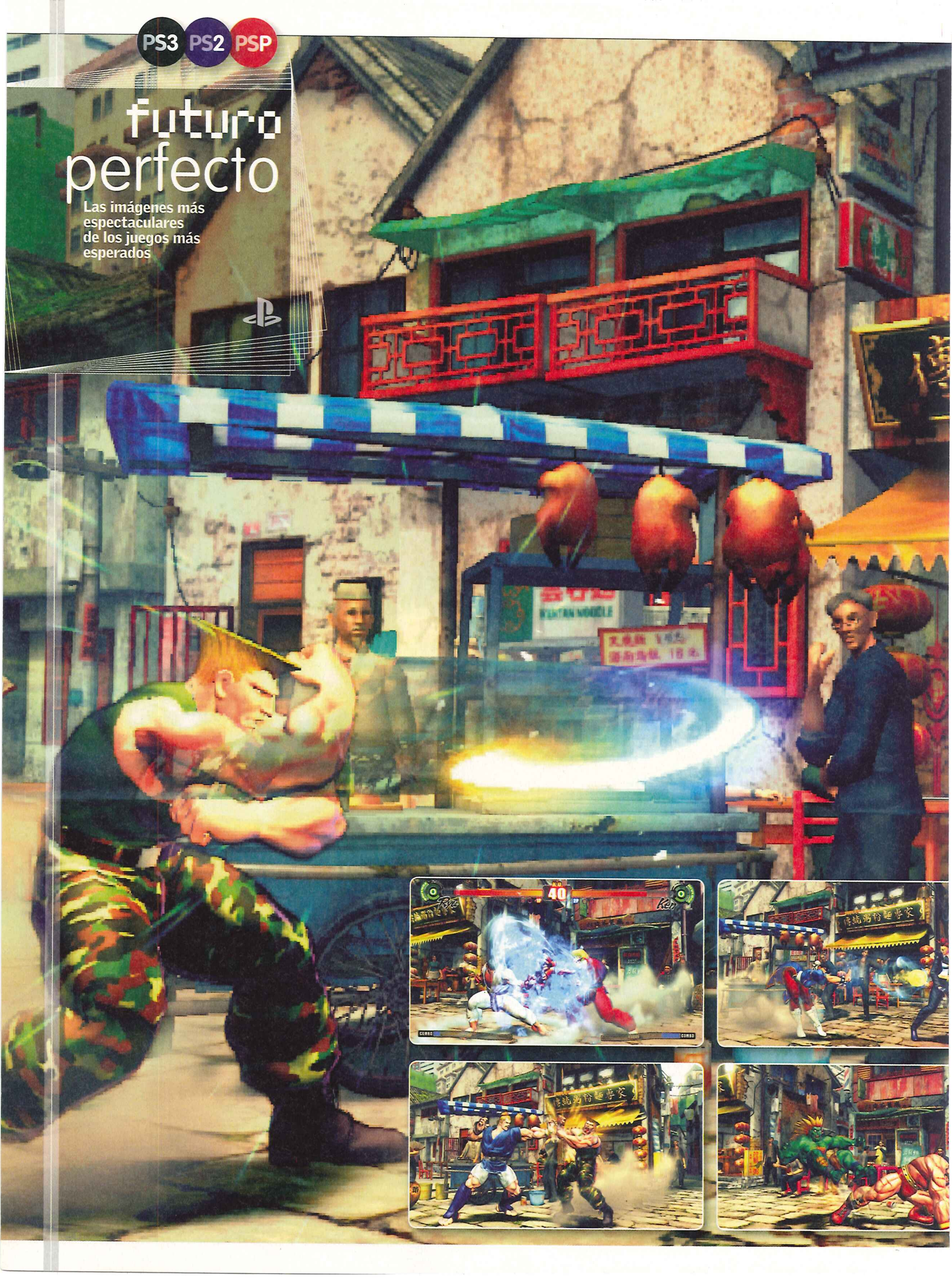
PLAYSTYLE 147
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

148 Música: Pastora
150 Zona VIP: Angy
152 Cine: 10.000
154 DVD+Blu-ray: Ratatouille
156 Universos Alternativos
157 Agenda
157 Agenda
158 Moda
160 Motor
161 Despedida y Cierre



84 **UNREAL TOURNAMENT 3** ANALIZAMOS EN PROFUNDIDAD EL SHOOTER MÁS BRUTAL

34 **SECCIÓN SINGSTAR.** NUESTRA SEXY ANNA TE CUENTA TODAS LAS NOVEDADES



futuro perfecto

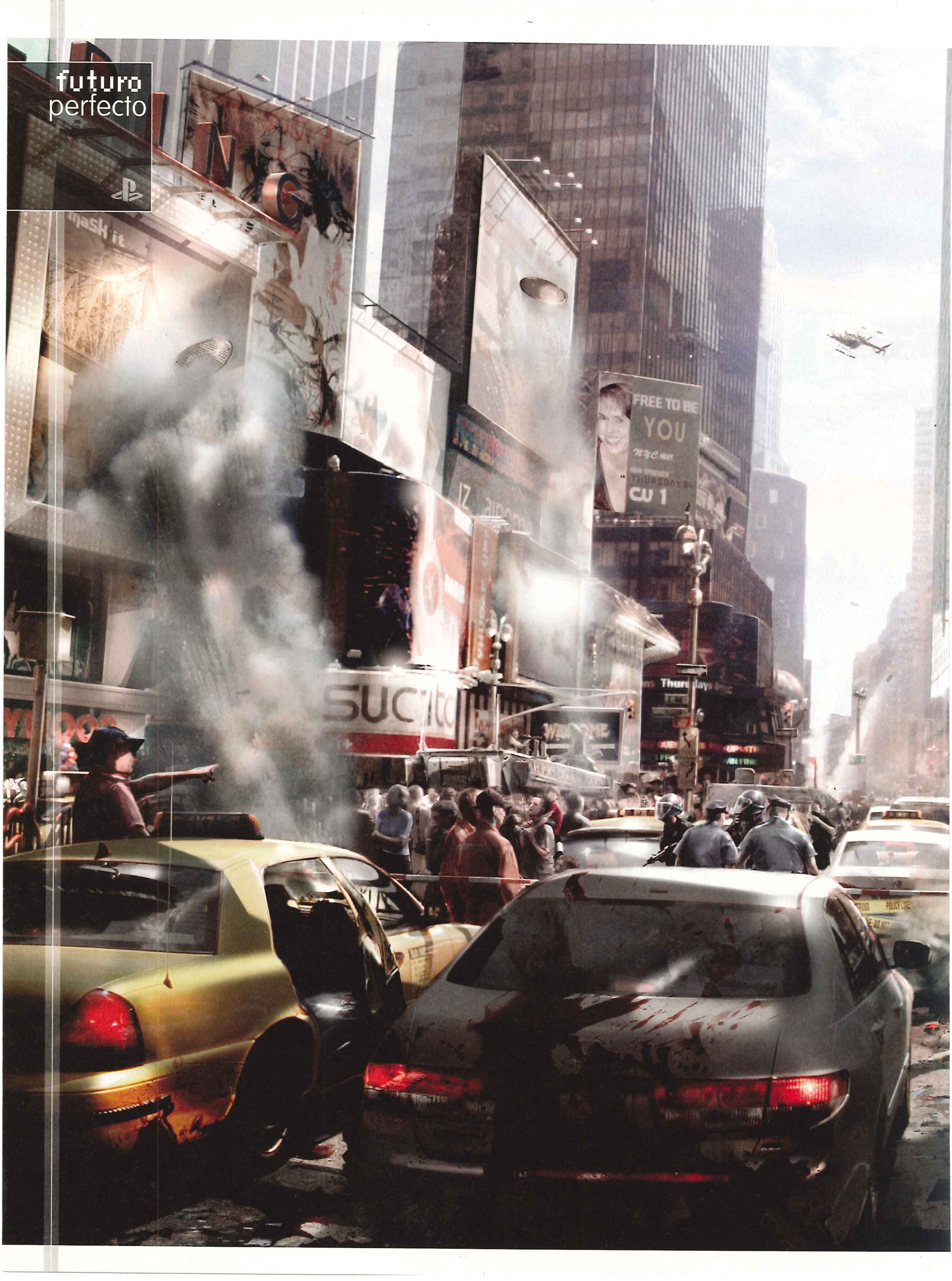
Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados



Las 3D han permitido a Capcom representar a los personajes con un nuevo nivel de realismo y expresividad, así como añadir espectaculares efectos gráficos a los golpes.

STREET FIGHTER IV

Después de reinventar el género en el 92 y poner al límite de la imaginación las posibilidades de las 2D con sus últimas entregas de la saga, **Capcom** prepara el lanzamiento de la cuarta entrega de su juego de lucha, esta vez con un aspecto tridimensional. Las 3D han permitido a **Capcom** crear personajes mucho más expresivos y detallados, además de adornar la presentación de los combates y los golpes especiales. Todo parece indicar que la jugabilidad se mantendrá estrictamente en las 2D pero, eso sí, no faltarán novedades como el *Focus Attack* (que sustituye al *parry* de *SFIII*) y la barra *Revenge*, que permitirá hacer *SuperCombos* más fuertes si la rellenas (recibiendo golpes). Aunque el plantel de personajes no está aún completo, se sabe que los ocho personajes principales de *SFII* estarán en la cuarta entrega, así como dos nuevos luchadores: Crimson Viper y Abel.


mask it
FREE TO BE
YOU
THURSDAYS
POLICE LINE



PROTOTYPE

Sin duda, ***Prototype*** fue uno de los títulos estrella de la pasada **GC**. Lo que pudimos ver en Leipzig ya nos había impresionado notablemente, pero ***Prototype*** se va expandiendo en nuevos frentes que lo convierten en uno de los juegos más esperados de la segunda mitad de este año. Por una parte, los poderes de Alex Mercer, el protagonista, se definen y multiplican: puede saltar por encima de los edificios, convertir parte de su cuerpo en potentes látigos tentaculares, y hacer que de sus brazos salgan agujas gigantes que atraviesan a los enemigos y a sus vehículos. Por otra parte, tiene la capacidad de absorber mentes y cuerpos ajenos, lo que despliega una maraña de misiones principales y secundarias que ocultan la verdad tras su misteriosa identidad, y cuya forma de presentarse al jugador, nos aseguran, revolucionará los juegos de estructura abierta.

PS3 — LANZAMIENTO OTOÑO 2008

Sin identidad. Alex Mercer es un ser multiforme, superpoderoso y amnésico. Absorbiendo cuerpo y mente de quienes puedan tener pistas sobre su identidad irá desvelando una terrible conspiración.

Hacen muy bien los pilotos en ir protegidos. Las caídas pueden ser de lo más salvaje.

Los ATV, estos vehículos de cuatro ruedas, serán los protagonistas.



PURE

Mientras esperamos con ansiedad la segunda entrega de *MotorStorm* (que se rumorea llegará a las tiendas antes de que acabe el año), podremos disfrutar de más «locura todoterreno» de la mano de este *arcade* de conducción de imponente aspecto que acaba de ser desvelado. Producido por **Disney Interactive Studios** y desarrollado por los ingleses de **Black Rock Studio** (con una larga experiencia en esto de los *ATV* o *Quads*, como los conocemos aquí). Saltos estratosféricos y circuitos imposibles se darán la mano a lo largo de impresionantes circuitos plagados de detalle y realismo.



YA A LA VENTA
ODIN SPHERE
Sumérgete de lleno en una intrincada historia y descubre la verdad oculta tras una antigua profecía, una revelación que, en caso de cumplirse, conducirá a la destrucción del mundo.
Deleita tus sentidos con esta obra maestra, una experiencia visual con la que muchos habían soñado pero que pocos creían posible.
PlayStation 2
Odin Sphere
"El RPG de Acción más bello jamás creado."
Revista Oficial PlayStation
UNA OBRA DE ARTE A TU ALCANCE
12+
www.pegi.info
www.odinsphere.es
PlayStation 2
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
SQUARE ENIX

BLU-RAY DISCO DEMO

¡Prueba las últimas novedades de PlayStation 3 con nuestras demos!





1

1.201 MB

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

» Disfruta de una de las mejores aventuras para PS3 con nuestra demo, que pondrá a prueba tu habilidad con las armas y las plataformas a lo largo del cuarto nivel del juego.



2

298 MB

NBA 2K8

» Prueba la nueva versión del simulador de 2K Sports y su original sistema de control. Nuestra demo te permitirá jugar dos cuartos completos de un partido entre los San Antonio Spurs y los Cleveland Cavaliers.

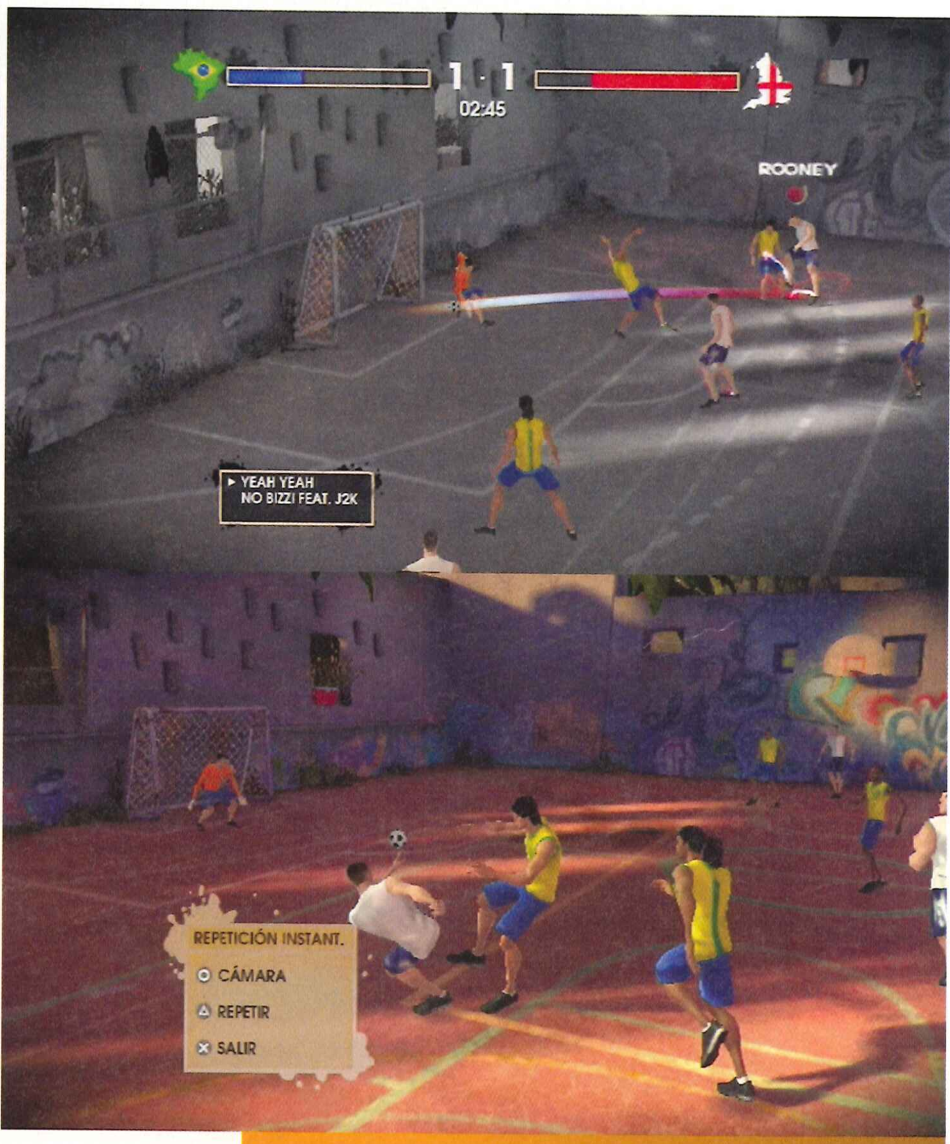


3

840 MB

KANE & LYNCH: DEAD MEN

» El nivel de la Torre Retomoto ha sido incluido en la demo, que podrás jugar en solitario, controlando a Kane, o con un amigo en modo cooperativo, que manejará a Lynch.





4

310 MB

FIFA Street 3

La nueva entrega del simulador de fútbol callejero de EA Sports BIG llega a PS3. Regatea, sube por las paredes, haz rabonas, chilenas y todo tipo de espectaculares movimientos con los jugadores más famosos del mundo, en partidos de cinco contra cinco. Nuestra *demo* permite a uno o dos usuarios disputar un partido de cinco minutos entre Inglaterra y Brasil.



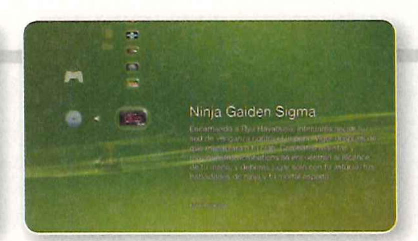
Cómo instalar las demos:

Si tienes alguna duda sobre cómo instalar y disfrutar con nuestras demos, sigue estos tres pasos y no tendrás ningún problema.



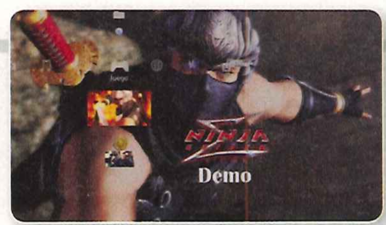


PON EL BLU-RAY EN TU PS3
Al introducir el disco Blu-ray aparecerá un nuevo menú en el apartado «Juego» del XMB de tu PS3, llamado PlayStation Revista Oficial. Entra en este nuevo menú para ver el contenido del Blu-ray.





ELIGE TU DEMO PREFERIDA
Muévete por el contenido del Blu-ray hasta encontrar la demo que quieras instalar. Cuando hayas encontrado la demo que quieres, simplemente pulsa X sobre ella y comenzará a instalarse.





ARRANCA LA DEMO
Tras la instalación, el sistema te pedirá que pulses Círculo para salir de nuevo al XMB. La demo recién instalada aparecerá en el apartado Juego del XMB; selecciónala y pulsa X sobre la demo para jugar.





5 Burnout Paradise
811 MB

Nuestra demo te permitirá recorrer Motor City, Big Surf Beach y Ocean View, participar en distintas carreras e, incluso, competir contra hasta tres jugadores a través de Internet.





6 Everybody's Golf World Tour
615 MB

La saga de Clap Hanz llega a PS3 con novedades, como el nuevo sistema de golpes avanzados. La demo te permitirá jugar tres hoyos con dos personajes diferentes.



7 CONAN
541 MB

Ponte en la piel del bárbaro más conocido del mundo del cine y los cómics, y acaba con todos los enemigos que encuentres a tu paso en la demo que te ofrecemos, que contiene un nivel completo del juego.





8 LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
629 MB

Juega con Bart y Homer, y acaba con Lard Lad, el muñeco gigante de la marca de donuts de la serie, que cobrará vida en el nivel que contiene nuestra demo jugable.





9 SKATE
977 MB

Si quieres un simulador de verdad, Skate es tu juego. Completa un mini-tutorial y patina libremente durante 30 minutos entre las rampas, los raíles y los «bowls» del gigantesco Skate Park de San Vanelona.



10 THE DARKNESS
1.444 MB

Adéntrate en el mundo de las tinieblas de la mano de Jackie Estacado y su legión de criaturas, y completa nada menos que tres diferentes niveles que tendrás a tu entera disposición en esta fabulosa demo.



11 NINJA GAIDEN SIGMA
1.025 MB

Esta divertida demo del título de Tecmo te permitirá probar el primer nivel de la versión completa del juego en su totalidad y acceder a una de las misiones extra, que podrás jugar con un nuevo personaje: Rachel.





12 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2
779 MB

Ponte en la piel de Scott Mitchell y termina, en la demo que te ofrecemos, uno de los primeros niveles de la versión completa del shooter de UbiSoft en su totalidad.



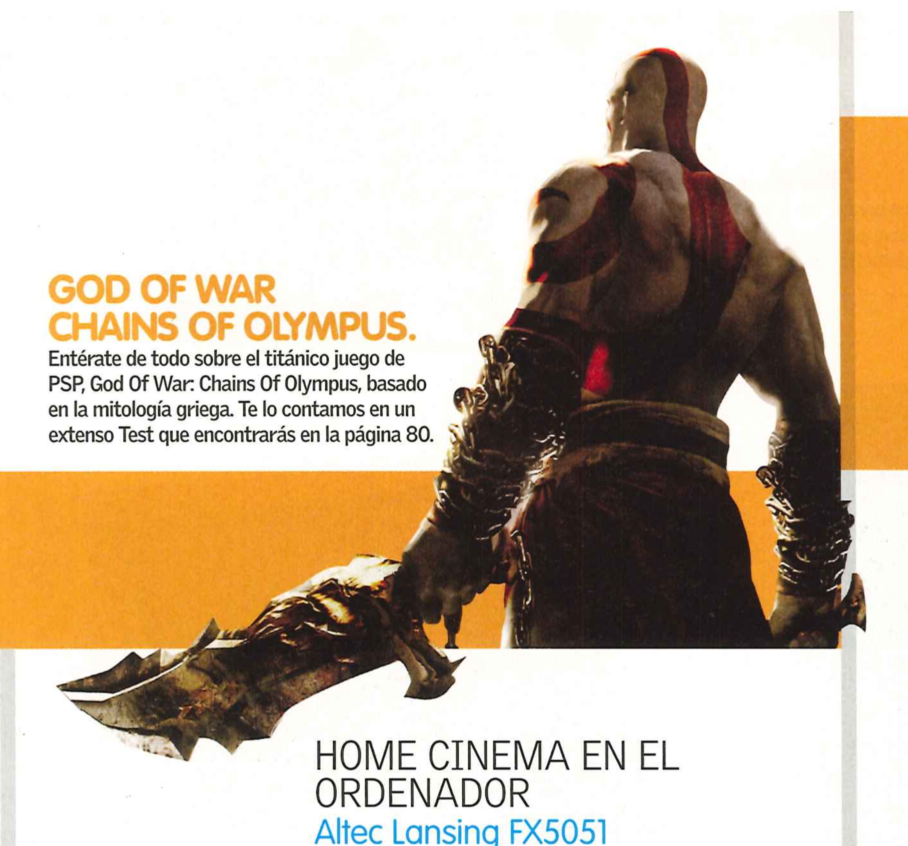
Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO

LA CPU PERFECTA

VAIO VGN AR61ZU

Más que un portátil, es una poderosa máquina equipada con unidad de Blu-ray Disc ya que posee, además, 512 MB de VRAM dedicada y 4 GB de SDRAM. Por tanto, este Vaio tiene capacidad para editar Full HD y archivar tus documentos en Blu-ray, e incluso puedes utilizarlo como un reproductor de películas en HD. Lleva una pantalla LCD con tecnología de doble lámpara y el portátil apenas pesa 1,79 Kg. **1.500 € - 2.700 € (según modelo)** www.sony.es



GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS.

Entérate de todo sobre el titánico juego de PSP, God Of War: Chains Of Olympus, basado en la mitología griega. Te lo contamos en un extenso Test que encontrarás en la página 80.

HOME CINEMA EN EL ORDENADOR

Altec Lansing FX5051

Disfruta de las películas y videojuegos en tu ordenador como nunca antes lo habías hecho con este equipo de altavoces 5.1 de Altec Lansing. Y es que, se trata del primer sistema con sonido surround vía USB que te liberará de la dichosa tarjeta de sonido de 6 canales. 199,99 € www.memtec.es



EL GPS QUE LO TIENE TODO

Medion GoPal P4425

Ofrece todo lo que que pudieras imaginar. Va equipado con una pantalla de 4,3 pulgadas donde visualizar mapas de España y Portugal en 2D ó 3D; recibe información en tiempo real sobre el estado de las carreteras y sugiere rutas alternativas para evitar atascos; además, tiene reconocimiento de voz. Con este GPS también podrás visualizar tus fotos y utilizarlo como reproductor de vídeos y archivos MP3. 299 € www.medion.es



TRES DE NECESIDAD

Distintos packs para hacerte con Go! Explore



1

«Full Equip»

Este pack lleva todo lo que necesitas: una PSP, el receptor GPS, un UMD con mapas del país que desees, un adaptador y un soporte para usarlo en el coche. Su precio es de 299 €.

2

GPS + UMD

Si ya tienes tu PSP y quieres hacerte con el GPS Go! Explore cómprate este pack, ya que incluye sólo el receptor GPS y el UMD con los mapas del país que quieras. Su precio es de 119 €.



3

Para el coche

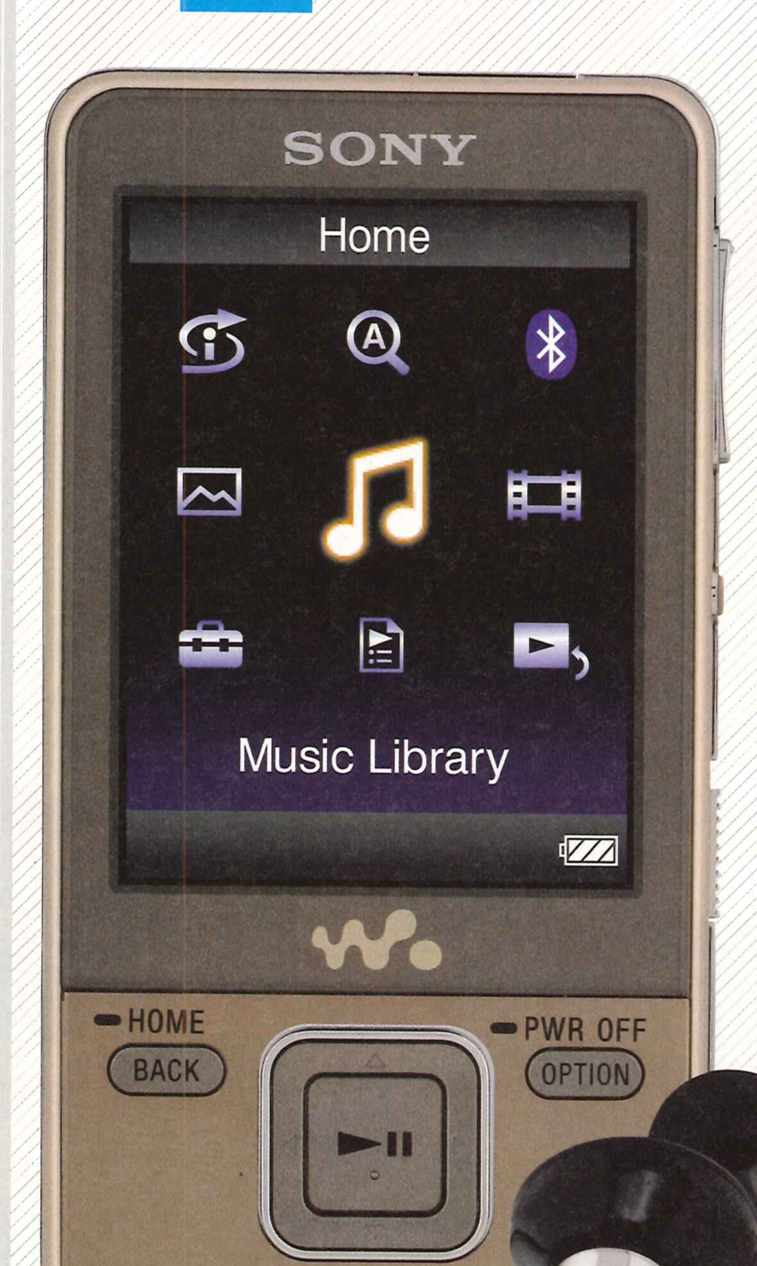
Si tienes coche y PSP, y quieres utilizarlo de viaje conduciendo, el pack que necesitas es éste. Incluye receptor GPS, UMD (con mapas del país que desees), adaptador y soporte para coche. 149 €. Si quieres saber más sobre Go! Explore ve a la pág. 27.





El detalle. Para tu iPhone. Ya se empiezan a anunciar accesorios y complementos para el móvil de Apple, que en breve aterrizará en nuestro país. iSkin Revo, por su parte, ha diseñado estas bonitas fundas que comercializará Ondamática. Su precio estimado es de 35 €.







PEQUEÑITO...
Archos 405
... pero matón. Este reproductor multimedia portátil con tamaño de bolsillo tiene un disco duro de 30 GB y una pantalla de 3,5"; además, ofrece una calidad de reproducción DVD más que aceptable. 199,99 € www.archos.com

DONDE QUIERAS IR
Double Agent
Totalmente inalámbricos, no necesita conectarse a un reproductor, ya que lo lleva integrado. Va equipado de una tarjeta de 512 MB donde puedes almacenar tu música. 79 € www.skullcandy.eu



WALKMAN NEXT-GEN
Sony NWZ-A820
Si pensabas que el Walkman había quedado relegado por el iPod, estás muy equivocado. Este sistema viene pisando fuerte ya que va equipado con una pantalla de 2,4" y es capaz de producir una excelente calidad de audio y vídeo. Además, dispone de conectividad Bluetooth. El modelo de 8GB (hay hasta 16 GB) es capaz de almacenar 1.850 canciones. 162 € - 319 € (según modelo) www.sony.es

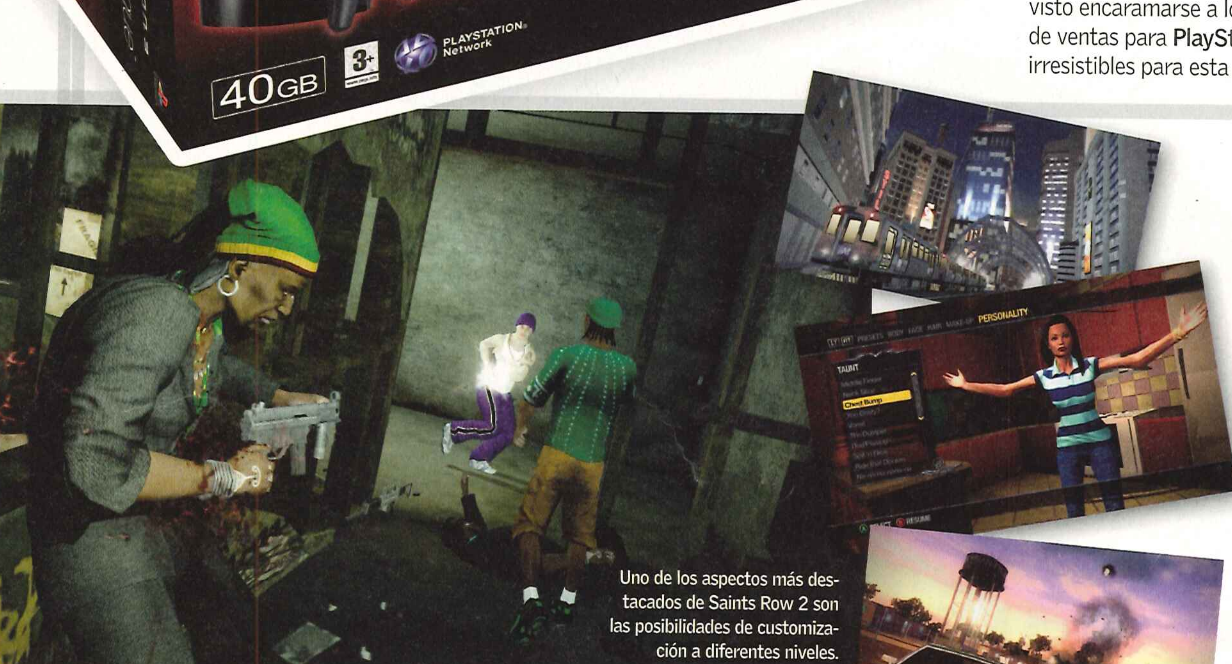


NUEVOS PACKS PARA PS3 Y PSP

GT5 y Kratos protagonizan la primavera más «Play»

Son los dos juegos más esperados para sus respectivos formatos, así que no es de extrañar que **Sony C.E.** haya preparado dos interesantes *packs* para atraer a nuevos usuarios y que caigan en sus dulces redes. Por un lado, tenemos el *pack* especial de **PlayStation 3** que incluye *Gran Turismo 5 Prologue* con un PVP-R. de 399,99 €. El preámbulo que ha preparado Kazunori Yamauchi antes del lanzamiento definitivo de la quinta entrega de la serie es uno de los platos fuertes de esta temporada para **PlayStation 3**.

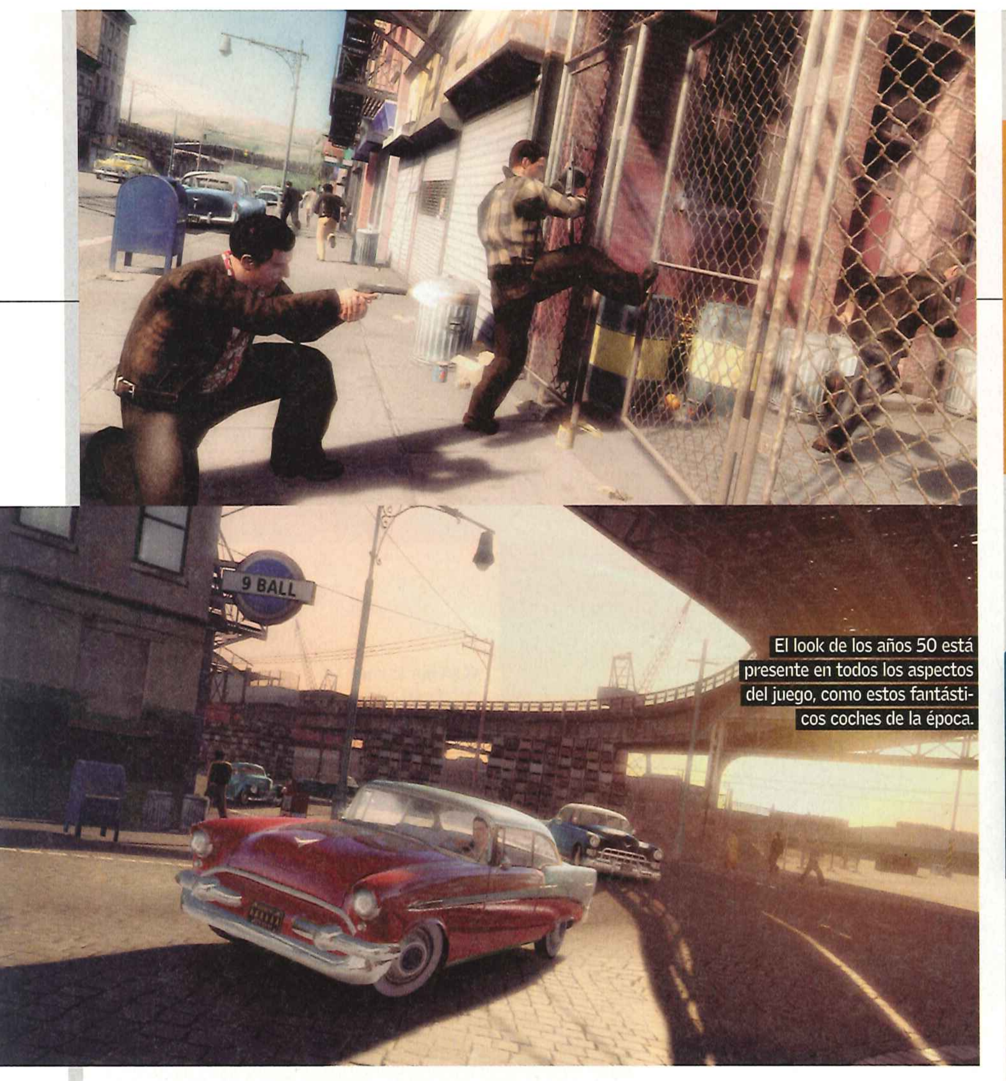
El mismo día, 26 de marzo, se pone a la venta otro interesante *pack*, en este caso compuesto por un modelo Plata Brillante del sistema de entretenimiento **PSP Slim & Lite** y por *God Of War: Chains Of Olympus*. El juego desarrollado por **Ready At Dawn** (creadores de *Daxter*) nos desvela las peripecias de Kratos, el Fantasma de Esparta, en un capítulo que precede a las dos entregas que le han visto encaramarse a los primeros puestos de las listas de ventas para **PlayStation 2**. Sin duda, dos ofertas irresistibles para esta primavera.



Uno de los aspectos más destacados de Saints Row 2 son las posibilidades de customización a diferentes niveles.

IMÁGENES DEL REGRESO A STILWATER

THQ continúa desvelando nuevas imágenes de *Saints Row 2*. En esta ocasión, os mostramos las posibilidades de customización que ofrece el título para los personajes que componen las bandas de la ciudad de *Stilwater*, el formidable aspecto que presentan los escenarios y algunos personajes. *Saints Row 2* expande lo visto en la primera entrega con un entorno más grande de juego, nuevos vehículos y modos cooperativos y de competición On-line.



El look de los años 50 está presente en todos los aspectos del juego, como estos fantásticos coches de la época.

MAFIA 2

Los creadores de la primera parte preparan el asalto a PlayStation 3 del juego más ambicioso sobre gángsters

La primera parte de la franquicia vendió más de dos millones de unidades en todo el mundo. **2K Games** lo tiene todo listo para que la secuela se convierta en una pieza codiciada por los usuarios de **PlayStation 3**. Como el título original, ***Mafia 2*** sumerge al jugador en un entorno ficticio de los años 40 y 50 del siglo XX, en el que el crimen organizado es protagonista de una aventura narrada con un estilo muy cinemático. La acción es total, ya sea con intensos tiroteos a pie o peligrosas persecuciones conduciendo espectaculares modelos de la época. Podéis visitar su página web www.mafia2game.com para disfrutar con un magnífico tráiler del título. Por ahora, os dejamos con las últimas imágenes que ha facilitado **2K Games** y que dan fe de la calidad gráfica que tiene esta aventura.



Mafia 2 retrata el sórdido mundo del crimen organizado

TRES DESDE LA WEB

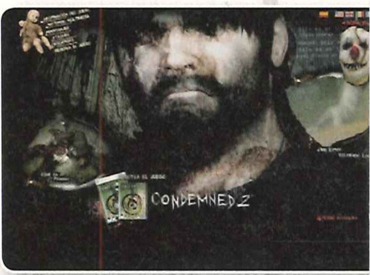
1 EL SITE OFICIAL DE GT5 PROLOGUE

Entra en www.granturismoworld.com para contemplar un tráiler y regístrate para recibir las últimas noticias, pantallas y vídeos antes que nadie sobre el juego para PlayStation 3.



2 CONDEMNED 2

El truculento shooter en primera persona de Sega cuenta con una original y siniestra página oficial en la red: www.condemnedgame.com, con descargas, información, material multimedia y muchas cosas más.



3 JUEGA A PATAPON EN INTERNET

Si quieres un anticipo de lo que te espera, entra en www.patapon-game.com y supera tres niveles de la última revelación de PSP para descargarte otros tantos fondos de pantalla.







« ¡A por la base del rival! Uno de los modos que probamos en la beta consistía en robar las bases del ejército rival, al más puro estilo Battlefield.

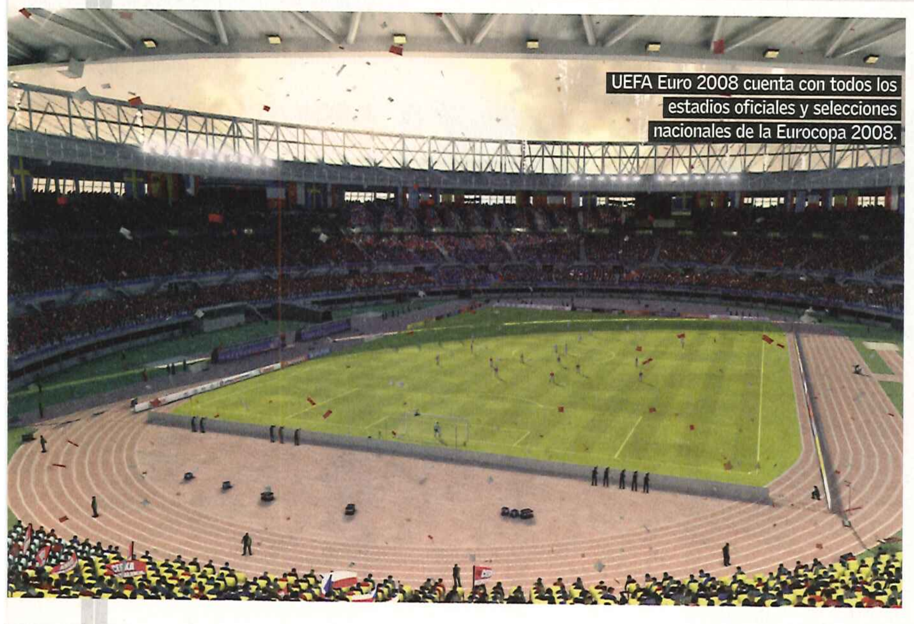
^ Permanezcan atentos, chavales. Konami Europa ha anunciado oficialmente que lanzará una beta pública de MG Online unas semanas antes de que MGS4 llegue a las tiendas.



METAL GEAR ONLINE

Ya es oficial: será un extra de MGS4. ¡Nosotros ya lo hemos probado!

PS3 El próximo 12 de Junio, *MGS4: Guns Of The Patriots* llegará a las tiendas de todo el mundo, en un *Blu-Ray* de doble capa que incorporará de propina el apasionante ***MG Online***. Hace unas semanas tuvimos oportunidad de probar el multijugador, desarrollado por Kojima Productions, en un enfrentamiento con periodistas de toda Europa. Tal y como esperábamos, es un verdadero vicio, en el que no faltan guiños a la saga *Metal Gear* (escenarios de los cuatro *MGS*, melodías rescatadas de los *MG* de MSX...), una abundante oferta de modos de juego y un enorme grado de personalización del personaje.



UEFA Euro 2008 cuenta con todos los estadios oficiales y selecciones nacionales de la Eurocopa 2008.



UEFA EURO 2008

PS3 PS2 PSP **EA Sports** nos sirve una vez más el juego oficial de la Eurocopa de naciones. ***UEFA Euro 2008*** tiene previsto su lanzamiento para el 11 de abril, dos meses antes de que comience el campeonato, que en esta edición se celebrará en Austria y Suiza. Bajo el motor futbolístico de **EA Sports**, aparecerán todas las escuadras nacionales (entre un total de 50) y todos los estadios oficiales de la Eurocopa 2008. Los jugadores podrán tomar las riendas de su selección favorita y conducirla desde los prolegómenos de la clasificación hasta una reproducción virtual que refleja toda la intensidad y emoción del campeonato.


fórmul@
JOVEN
SÓLO EN
El Corte Inglés
EXPO
ZARA
GOZA
2008
www.elcorteingles.es



SENCILLO COMO LA VIDA MISMA

PlayTV se puede controlar con el Sixaxis o el mando a distancia de Blu-ray. A través de una serie de intuitivos menús será posible programar grabaciones durante siete días, consultar la programación, crear una lista de favoritos y ver en directo la televisión en alta definición.

El dispositivo se conecta a la consola a través de un cable USB 2.0 y no necesita alimentación.

LA TELE DIGITAL EN PS3

Con PlayTV podrás ver, grabar y reproducir TV digital en PlayStation 3

Sony C.E. ha anunciado para el mes de mayo la llegada a las tiendas españolas de **PlayTV**, que tendrá un precio estimado de 99 €. Gracias a los dos sintonizadores digitales que lleva integrados, será posible ver un programa mientras se graba otro, en alta definición o definición estándar, dependiendo de la señal de emisión del canal seleccionado. A través de una interfaz sencilla permite programar grabaciones con hasta siete días de antelación, pausar en directo, retroceder o ver la tele desde una **PSP** con la función de «Uso a Distancia», aunque también queda la posibilidad de importar los archivos a través de un cable USB para visionarlos en cualquier parte. Todo de una forma fácil utilizando el mando inalámbrico *Sixaxis* o el mando a distancia de *Blu-ray Disc*. El mes que viene lo analizaremos en profundidad.

Y TAMBIÉN PUEDES VER LA TELE EN TU PSP

La compatibilidad entre la consola portátil de Sony y PlayStation 3, mediante una conexión Wi-Fi, con la función «Uso a Distancia», permite disfrutar de la televisión digital desde cualquier rincón en la pantalla de PSP. Es posible cambiar de canal, programar grabaciones o simplemente acceder a las grabaciones del disco duro de PlayStation 3. También cabe la posibilidad de transferir archivos utilizando un cable USB. La funcionalidad de PlayTV irá evolucionando ya que se irá actualizando a través de PlayStation Network, confirmando a PlayStation 3 como la máquina de entretenimiento definitiva.

« Turismo urbano. Completos mapas en 3D servirán de guía, tanto en coche como a pie en diferentes ciudades.

GPS CON GO! EXPLORE

El próximo 15 de abril Sony C.E. pone a la venta el sistema de navegación GPS para PlayStation Portable

» Diseño. Como ocurría con la Go! Cam, el cuidado diseño del receptor de Go! Explore lo convierte en una atrayente pieza para coleccionista, de un blanco inmaculado.

Dentro de la gama de productos *Go!*, **Sony** lanza *Go! Explore*, el dispositivo GPS para **PSP**. Incluye un receptor GPS que se conecta a la entrada USB de la consola, fijado con un tornillo como la *Go! Cam* y un UMD con los mapas elegidos por el usuario. Se pueden descargar nuevos mapas y actualizaciones del *software* a través de *PlayStation Network*. *Go! Explore* utiliza datos de cartografía de *TeleAtlas* y el *software* de navegación de *NavNGo*.

El *pack* que se comercializará en España incluye un UMD con mapas de España y Portugal y será posible adquirir el receptor junto al UMD (119 €), con adaptador y soporte para coche (149 €), o todo el conjunto junto al modelo *Slim&Lite* de la consola (299 €).



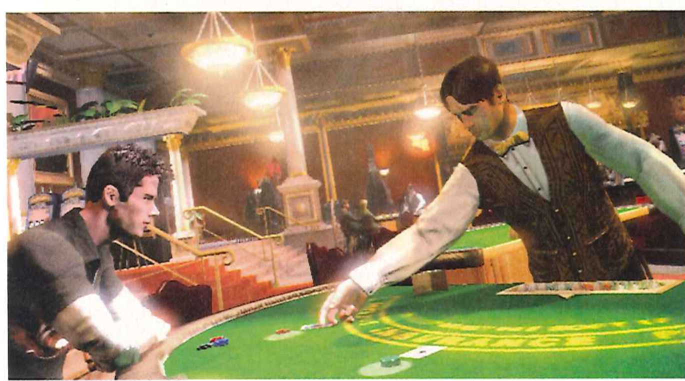
En un juego protagonizado por la ciudad de Las Vegas no podían faltar mujeres ligeritas de... todo.

Del limo al lujo: ésa es, básicamente, la progresión que se espera del jugador en This is Vegas.



THIS IS VEGAS

El glamour de cartón piedra de la ciudad del pecado en tu PS3



Ya lo cantaron Elvis y *ZZ Top*: «Bright light city gonna set my soul on fire...». Y luego continuaban hablando de miles de mujeres bonitas, casinos que nunca cierran, la noche convertida en día, el día en noche... Parece lógico que un juego llamado ***This Is Vegas*** gire precisamente en torno a eso que cuenta la canción, y que la fórmula elegida para ello sea la única que realmente parece apropiada: la de un mundo abierto donde poder deambular por la ciudad que nunca duerme.

Efectivamente, ***This Is Vegas*** será un juego tipo *sandbox*, para el que **Midway** y **Surreal Software** (productores y desarrolladores, respectivamente) han recurrido a Jay Pinkerton (ex-editor de la célebre revista humorística americana *Cracked*) para dar forma al guión. Podemos esperar pues una versión de Las Vegas parodiada pero, a la vista del material disponible, absolutamente fiel a la original. La historia también será zumbona: aunque aún se sabe poco, parece que el jugador tendrá que triunfar en la ciudad mientras intenta salvarla de un magnate que pretende convertirla en un *mega-resort* familiar. Y eso sí que no: nosotros queremos juego, mujeres y despiporre. Lo cual, por supuesto, es otro de los elementos principales de ***This Is Vegas***, ya que habrá tres juegos de casino disponible (póquer, *black jack* y tragaperras), con la posibilidad de hacer trampas (evitando ser pillado, claro), *strip-clubs* (insinuantes, pero no explícitos, dicen) y mucha bravuconería. Esto es, combate, también con elementos humorísticos. Y tampoco faltarán los coches y la conducción entre luces de neón... ¡Viva Las Vegas!



Los nombres de los casinos no son reales, pero sí parodias de los auténticos.

Las Vegas se convierte en el juego en un entorno abierto. La conducción tendrá un papel importante.

Se dice, se comenta, que una misión convertirá al jugador en mal stripper.



www.revistaplaystation.com

Para mantenerte al día de todas las novedades del mundo PlayStation, visita nuestra edición On-line. Este mes, participa en el concurso Patapon y consigue uno de los 25 juegos y una de las 25 fundas de exclusivo diseño para tu PSP. En la web también puedes encontrar todas nuestras guías y trucos, y la última información de la sección PlayStyle.

Anna Figuera y Macarena Ramos, diseñadoras de la colección El Delgado Buil, saludan después del desfile, portando ambas sus consolas PSP.

OTOÑO/ INVIERNO 2008-09

La aplaudida colección mezcla tejidos técnicos con materiales nobles como el algodón, la angora o el cashmere combinado con napa.



PSP VUELVE A TRIUNFAR EN CIBELES

PlayStation patrocina el desfile «El Delgado Buil» por segundo año

En la colección, inspirada en los años 80, predominan los colores amarillo, teja, marino y el rosa empolvado.





Como todos sabemos, **Sony Computer Entertainment España** apuesta por la innovación, la originalidad y la creación de tendencias. Estos son los mismos valores que representan las diseñadoras de **El Delgado Buil** y, por ello, **PlayStation** no ha dudado en volver a patrocinar su colección «Hermanos Bunker-Hermanas Yates» para Otoño/Invierno 2008-09. Antes de iniciarse el desfile se proyectó un vídeo en 3D en el que se contaba la historia que hay detrás de sus diseños y su especial relación con **PlayStation**. Tras el mismo, Anna Figuera y Macarena Ramos, que han obtenido numerosos premios y reconocimientos en los últimos meses, salieron a saludar a los entusiasmados asistentes portando cada una su **PSP**.

CONCURSO PATAPON
25 juegos y 25 originales fundas para vestir tu PSP.
pág. 142



www.granturismoworld.com
PLAYSTATION Network
POLYPHONY DIGITAL
3+
www.pegi.info
GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
CARA A CARA
GRAN TURISMO 5 Prologue™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
EL NUEVO REFERENTE EN JUEGOS DE CONDUCCIÓN
- HD 1080p
- Carreras On-Line: Hasta 16 jugadores en pista
- 60fps y sonido 7.1
- Acceso a Gran Turismo TV
- Inteligencia Artificial insuperable
- El Mejor simulador de conducción nunca antes visto
This is living
PLAYSTATION 3
Gran Turismo 5 Prologue ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game may be trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation
of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved. "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL



SONIC 2 DASH! THE HEDGEHOG

El clásico de MD, en tus manos

¿Quién nos hubiera dicho, allá por 1992, cuando *Sonic 2* era la estrella del catálogo de *MegaDrive*, que algún día jugaríamos al mismo juego en la pantalla de un teléfono móvil?

Si en el pasado hemos visto emuladores y versiones que intentaban adaptar a terminales móviles la magia del erizo azul, ninguna ha alcanzado la grandeza y la fidelidad de este ***Sonic 2 Dash!***, todo un sueño para los mitómanos de la mascota de **Sega**. Los niveles, enemigos y habilidades de Sonic han sido impecablemente trasladados a la pantalla del móvil gracias al talento de **Blackpool Games**, que incluso han incorporado las melodías originales, aún latentes en la memoria de millones de jugadores.

Sonic 2 Dash! permite jugar tanto con las teclas del móvil como con el *joystick* (para aquellos terminales que dispongan de uno).

El control del salto desde el *joystick* es quizás uno de los puntos mejorables del juego (necesitarás bastante práctica para no morir una y otra vez ante la súbita aparición de un enemigo), pero se puede solventar con sólo combinar su uso con la tecla 2 (el salto). Además, los programadores han tenido el detalle de incorporar el turbo original de Sonic, que se ejecuta desde las teclas 7 y 9.

Si disfrutaste en su día del *Sonic 2* original, fulminarás la batería de tu móvil con esta adaptación.





SI TE GUSTÓ...
SONIC THE HEDGEHOG
El juego que inició el fenómeno Sonic, impecablemente adaptado al móvil.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Esta adaptación a movil es idéntica, pixel a pixel, al cartucho original de MegaDrive. Te emocionarás al verlo.
- ↓ Si te decides a jugar con el joystick del móvil, tendrás algunos problemas para ajustar el salto del personaje.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,3	9,2	8,7	9,1
Virtualmente idéntico al cartucho de MegaDrive. Es una delicia ver el sprite de Sonic.	Las melodías de MD han sido fielmente adaptadas, con un volumen atronador.	Tan divertido y adictivo como el original. Sólo le falla el salto con el joystick.	

Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



PARA DESCARGARLO ENVÍA CSI AL 404

CSI LAS VEGAS

Ayuda a Grissom en un nuevo caso

Tras visitar otros soportes, la afamada serie de televisión llega a los teléfonos móviles de movistar conservando todos los elementos que han hecho de las aventuras de Grissom, Catherine y demás todo un éxito allá donde se han emitido. Para la creación y desarrollo de este nuevo juego se ha contado con los guionistas oficiales de la serie, que han creado un caso en exclusiva para el mismo.

Se trata de la desaparición de una joven famosa en la habitación de un hotel. Allí llega el equipo de CSI para investigar la escena del crimen, y allí arranca la acción. Para lograr desentrañar el misterio, bajo una perspectiva en primera persona, podrás moverte por los escenarios y emplear un cursor para observar con detenimiento diferentes objetos con el fin de encontrar pruebas. Además, estará a tu disposición todo el conjunto de herramientas forenses, como la cámara de fotos, el luminol, etc. Visitarás también localizaciones reconocibles, como casinos de Las Vegas o el cuartel general y el laboratorio de los investigadores. Sin duda, se trata de una fiel adaptación.



SI TE GUSTÓ...
CSI MIAMI
Investigación forense, desde la soleada Miami, acompañado de Horatio Caine.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

↑ Poder meterte de lleno en un capítulo exclusivo de la serie es algo muy atractivo.

↓ Corres el riesgo de quedarte atascado en algún momento de la investigación.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,2	8,6	9,1	9,1
Una gran recreación de los personajes y escenarios que conocemos de la serie.	No cuenta con muchos efectos de sonido, pero cumplen su cometido a la perfección.	Un control muy intuitivo y una mecánica variada hacen de su desarrollo algo ameno.	





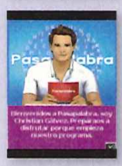

1
TETRIS
Todo un clásico, pero que nunca te cansarás de jugarlo.


2
LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Ayuda a tus Sims a sobrevivir en una isla desierta.


3
ASSASSIN'S CREED
Conviértete en el asesino más letal de Tierra Santa.


4
MÁS RETO MENTAL
Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas.


5
LA RULETA DE LA SUERTE
Revive en tu móvil toda la emoción del concurso de TV.


6
PASAPALABRA
El popular concuso de TV en la pantalla de tu móvil.


7
ASTERIX
Disputa diversas pruebas olímpicas en el juego oficial de la nueva peli del héroe galo.


8
¡ALLÁ TÚ!
Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la TV.


9
LOS SIMPSON
La familia más loca de la TV se queda a vivir en tu móvil.


10
BLOCK BREAKER DELUXE
El clásico machacaladrillos potenciado al máximo.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS





ELECTRONIC ARTS LANZA UNA NUEVA VERSIÓN DE MONOPOLY

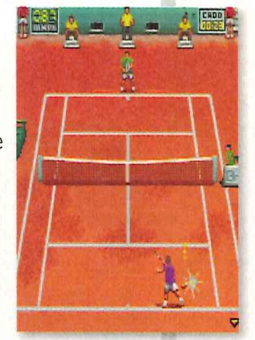
El gran clásico de los juegos de mesa llega a los teléfonos móviles de la mano de **EA**, en una divertidísima entrega que te permitirá jugar con tres amigos (desde un mismo terminal), mientras compras calles de las ciudades más conocidas del mundo. Conviértete en un magnate y evita caer en la casilla de la cárcel.





ROLAND GARROS 2008 EN MOVISTAR

Experimenta el mejor tenis desde la pantalla de tu móvil. De la mano de **Gameloft** nos llega este completo simulador que cuenta con la licencia de la competición de tierra batida más prestigiosa del mundo: *Roland Garros*. Disfruta del modo Carrera, entrénate, participa en torneos y asciende posiciones en el ránking mundial. Podrás elegir el sexo de tu personaje, su apariencia física y decidir su equipamiento: desde el modelo de raqueta a las zapatillas.



REVIVE LA LEYENDA FERRARI

Si amas la Fórmula 1, **Gameloft** te va a hacer una oferta que no podrás rechazar. En ***Ferrari World Championship*** podrás encarnar a los dos pilotos de la escudería (Raikkonen y Massa), mientras conduces el coche oficial F2007 o el legendario 500 F2 de 1953. Dispone de dos cámaras de juego, 9 circuitos y unos gráficos y sonido impresionantes.



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

PlayStation SingStar & SingStore

Canta y diviértete con el karaoke de Sony








Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y podrás ganar un **SingStar** para **PS3**. La instantánea más original y divertida será la ganadora.



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.





¡CONCURSO!

¡Pasa el micro!

LAS NOVEDADES

Sony potencia el arte de cantar con un nuevo SingStar

Es la época dorada de la canción y **Sony C.E.** lo sabe, por eso no para de sacar a la venta nuevas ediciones que sacien los gorgoritos de los usuarios de **PlayStation**. El próximo 30 de abril estará disponible en las tiendas ***SingStar Summer Party***. Como su nombre indica, incluye canciones muy estivales de sonidos alegres y festivos como *Umbrella* de Rihanna, *Big Girl (You're Beatiful)* del estridente Mika; otros temas más clásicos tipo *Let's Dance* de David Bowie y *Mambo Nº 5* de Lou Vega. Aún no tenemos la lista definitiva, pero **Sony C.E.** nos ha confirmado que de los 30 *singles* que incluirá el juego, estarán presentes ocho artistas españoles como la novel Hanna y su canción *Como la vida*, que fue escogida como sintonía de la Vuelta Ciclista España 2007; también Juanes sonará con la comercial *Me enamora* y el genial Fito & Fitipaldis que nos dejará «estropear» su preciosa *Me equivocaría otra vez*.

Pero hasta entonces, y si tienes una **PS3** (y el juego *SingStar*, claro) puedes descargarte por 1,49€ infinidad de canciones de artistas nacionales e internacionales. Eso sí, sólo se pueden comprar temas sueltos, ya que aún no hay disponibles *packs*.



SINGSTORE. En estos últimos días, la SingStore se ha visto alimentada de 16 canciones nuevas y multitud de vídeos de usuarios. Eso sí, se echan en falta vídeos de usarios españoles. A qué esperas, ¡anímate!

POR **ANNA**

ARTISTAS ESPAÑOLES EN SINGSTAR SUMMER PARTY

- Hanna: *Como la vida*
- La Oreja de Van Gogh: *En mi lado del sofá*
- Fito & Fitipaldis: *Me equivocaría otra vez*
- Coti: *Canción del adiós*
- Antonio Orozco: *Dime por qué*
- Iguana Tango: *Extraño*
- Melendi: *Con sólo una sonrisa*
- Juanes: *Me enamora*

EL PODER DE LA MÚSICA

Te despiertas y no sabes por qué, pero estás de mala leche. No hay quien te tosa y te subes al coche, pones la radio y empieza a sonar esa canción que tanto te gusta. Una sonrisilla sale de tu boca, empiezas a mover los dedos al son de las melodías y de repente te ves cantando como él o ella, tu cantante favorito. Y, sin más, esa mala sangre se convierte en leche merengada. La música amansa a las fieras, es un tópico pero muy cierto. *Rap, pop, R'&'B, dance, metal*... da igual el género, si te llega al corazón puede influir en tu estado de ánimo.

Una velada, un concierto, un viaje en tren... cualquier momento es bueno para escuchar música. Y, ¿en una fiesta? Es perfecto, aunque desde hace seis años conviven de la mano dos modalidades de escuchar música en un sarao: a través de tu equipo de música insertando un CD o a través de tus colegas y sus desafinaciones. Sí, ahora es raro que vayas a casa de un familiar o amigo y no te digan «¡oye! Tráete el último SingStar y nos echamos unas canciones». Cenas, charlas un rato y enseguida el anfitrión te da el micro y te deja ahí, en mitad del salón para que des rienda suelta a ese artista que llevas dentro. A veces quedas como un rey, y a veces das el cante.

A veces quedas como un rey, y a veces das el cante







¡SINGSTAR HACE AMIGOS!

Según un estudio realizado por P.A.C. Research & Education (empresa especializada en analizar los comportamientos del consumidor), SingStar proporciona horas de diversión a los jóvenes y favorece la relación entre generaciones dentro de los hogares.

LO ÚLTIMO

1. **AMARAL** SIN TI NO SOY NADA Y EL UNIVERSO...
2. **A-HA** TAKE ON ME
3. **ALL SAINTS** NEVER EVER
4. **BETH ORTON** SHE CRIES YOUR NAME
5. **EDITORS** SMOKERS OUTSIDE THE HOSPITAL

LO + DESCARGADO

1. **FINAL COUNTDOWN** EUROPE (1.094)
2. **PUEDES CONTAR CONMIGO** LA OREJA DE VAN GOGH (778)
3. **LO ECHAMOS A SUERTES** ELLA BAILA SOLA (710)
4. **TOTAL ECLIPSE OF THE HEART** BONNIE TYLER (691)
5. **ROSAS** LA OREJA DE VAN GOGH (627)

NUESTRAS SUGERENCIAS

1. **GIMME MORE** BRITNEY SPEARS (Last Monkey)
2. **DRIVE** THE CARS (The Elf)
3. **THE TROOPER** IRON MAIDEN (Nemesis)
4. **BUTTERFLY ON A WHEEL** THE MISSION (R. Dreamer)
5. **SELL OUT** HUMBERT HUMBERT (John Tones)
6. **NO ONE** ALICIA KEYS (Anna)

LA ESTADÍSTICA
EL MÁS CANTADO EN LA REDACCIÓN

Que si Loquillo, Mari Pili ¡Oh, Oh, Oh! Johnny Cash (Nemesis lo clava con su voz de ultratumba) y El Canto Del Loco... Vamos, que en la redacción no nos ponemos de acuerdo, pero el ganador es...

SS POP HITS LOS 40 PPALES (57%)
SINGSTAR ROCKS! (28%)
SS LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (10%)

LO MÁS IMPACTANTE





SUPERGRASS
Alright (13.495 visitas)
Estos chicos se lo han currado creando una especie de videoclip muy divertido: en la cama, lavándose los dientes...





SCISSOR SISTERS
I don't feel... (25.813 visitas)
Es uno de los clips más antiguos, pero sigue siendo desternillante. Chewbacca meneando su peludo cuerpo... Umm.





THE AUTOMATIC
Monster (23.099 visitas)
¿Cuántas veces has pensado en hacer lo que éste chaval? Ponerte boca abajo, pintarte dos ojos y dar el cante.





BONNIE TYLER
Total eclipse of... (5.956 visitas)
Muy, muy entrañable. Dos hermanos, la niña canta y el peque hace los coros, ¡y chupa cámara!





MACY GRAY
I tray (14.804 visitas)
¿El de los Mojinos Escozios? Se parece, ¿eh? El Señor Nastytime embutido en su chupa de pieles... no tiene vergüenza.

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



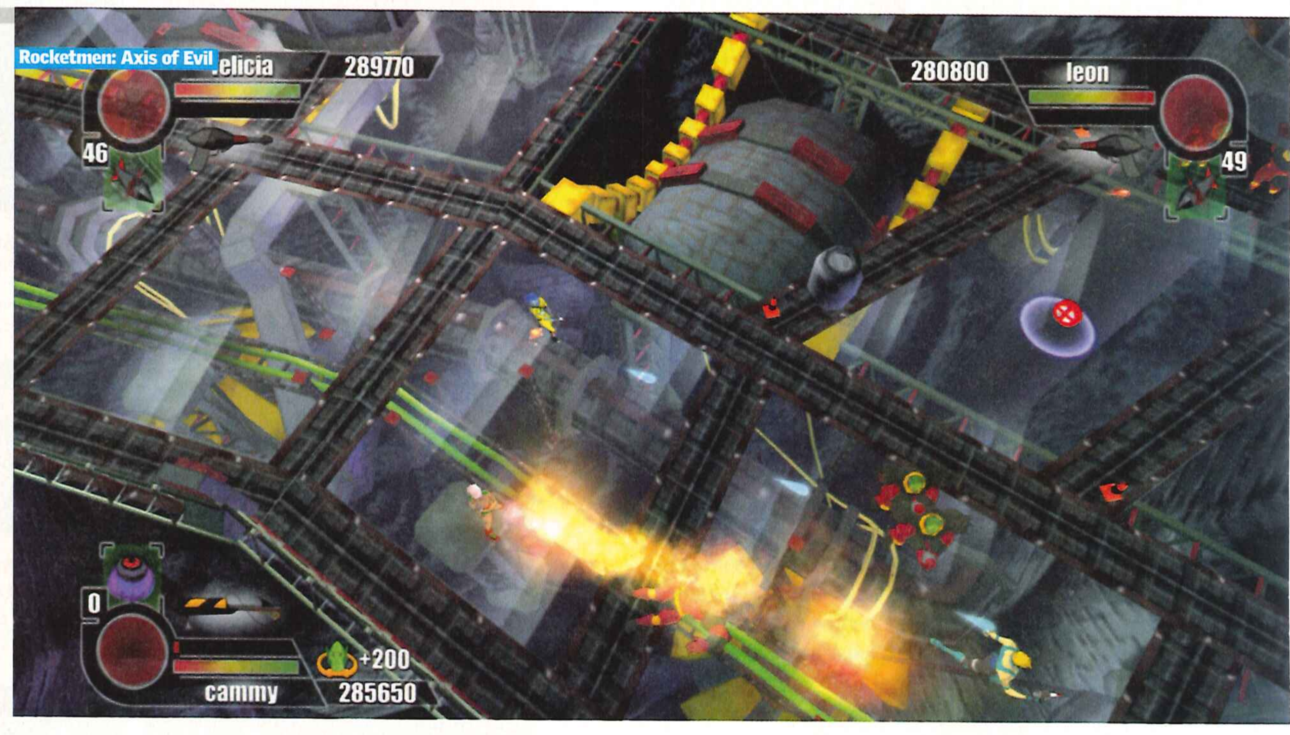
LO MEJOR DE JAPÓN

Este mes nos encontramos un aluvión de novedades visitando la tienda virtual de PlayStation en Japón y, entre los títulos, está el esperadísimo Echocrome. Además, cuenta con sendas expansiones para los juegos programados por Game Republic en exclusiva para este sistema, Toy Home y Dark Mist. Esperemos que lleguen aquí.



LO MEJOR DE EE.UU.

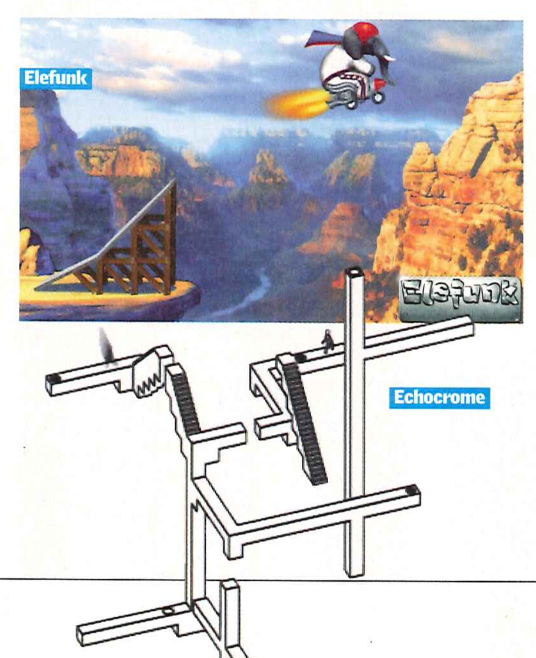
Los americanos reciben este mes a través de PlayStation Store el juego de acción Rocketmen: Axis Of Evil, (tanto la versión completa como la demo), que pronto llegará a la tienda española. Y como cada mes, también están presentes un buen número de nuevos temas descargables de los títulos musicales del momento, Rock Band y Guitar Hero III.



Rocketmen: Axis of Evil

LANZAMIENTOS DE PRIMAVERA

Originalidad y sabor clásico en la tienda



Elefunk

Echocrome

El primero de los juegos en llegar a la *Store* esta primavera que ahora comienza no es otro que el *shooter* cenital de **Capcom**, *Rocketmen: Axis Of Evil*, que como puedes ver en el recuadro de la izquierda acaba de hacer acto de presencia en la tienda americana. Usando una licencia de juguetes infatiles muy popular al otro lado del charco, presenta una jugabilidad clásica y una estética marcadamente *cartoon*, además de mucho sentido del humor a lo largo de su peculiar trama llena de héroes y marcianos.

Más tarde, ya en abril, llegará *Elefunk*. El objetivo de esta original producción es llevar a un grupo de elefantes de un lado a otro de la pantalla, construyendo diferentes estructuras de diversos materiales. Por último, en mayo llegará el esperadísimo *Echocrome*, en el que deberás guiar a tu personaje por desconcertantes laberintos en 3D.





HOME SE ACERCA

Aún sin fecha definitiva, la beta privada de Home, el «centro social On-line» de PlayStation 3, está cada día mostrando más y más posibilidades. Las últimas son las que permitirán visitar con el «avatar» de Home niveles inéditos de juegos como Uncharted y Resistance, así como escuchar y ver material inédito. Incluso se podrá jugar a un shooter en 2D basado en las andanzas de Nathan Drake...



LO MÁS DESCARGADO

Los títulos preferidos por los usuarios desde el inicio de la Store

1. FLOW
2. MORTAL KOMBAT II
3. TEKKEN 5 DARK RESURRECTION
4. PAIN
5. WARHAWK
6. HIGH VELOCITY BOWLING
7. SUPERSTARDUST HD
8. CALLING ALL CARS
9. AQUATOPIA
10. EVERYDAY SHOOTER









La estética del juego hace buen uso de los 1080p para presentar un estilo único.

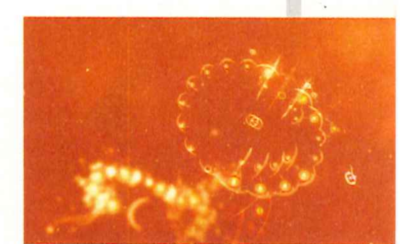
NOVEDADES EN LA TIENDA

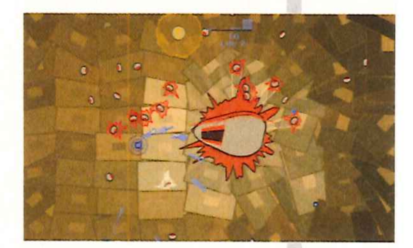
Demos, juegos completos y mucho más...

Este mes no ha sido especialmente movido en lo que a cantidad de apariciones se refiere *PlayStation Store*, pero sí que hay algunas muy destacables. En primer lugar, nos encontramos con un título que ya comentamos hace algunos meses en esta sección, y que tras muchos retrasos por fin ve la luz. Se trata de *Everyday Shooter*, con un precio de 7,99 Euros. Un juego que adapta la conocida mecánica de control de los mata-marcianos a través de los dos sticks analógicos (algo similar a lo visto en *Blast Factor* o *Nucleus*), pero que la lleva mucho más lejos a base de originalidad en su desarrollo y, sobre todo, una banda sonora que no dejará indiferente a nadie.

Otro producto de lo más original, aparecido hace ya bastantes meses, es *Flow*. Ahora, el juego recibe un *pack* de expansión por 2,99 Euros: nuevos niveles para este relajante título en el que tendrás que hacer evolucionar a un extraño ser a base de alimentarle de todo lo que pulula por la pantalla. La sección en la que se engloban las *demos* tampoco ha estado muy animada, pero sí que se encuentra disponible para descargar la versión demostración de *Everybody's Golf: World Tour*, el último capítulo de la saga de arcades de golf, que llegará muy pronto a las tiendas y del que tienes más información en las páginas de esta misma revista y *demo* jugable en el *Blu-ray*.

Pocas novedades pero, sin duda, muy interesantes





RIFFS DE GUITARRA. La original banda sonora de Everyday Shooter adquiere un gran protagonismo durante todo el desarrollo del juego.

¡REDISEÑO DE LA STORE! Ya es oficial, confirmado por un alto cargo de la compañía: en el mes de abril, la tienda recibirá un lavado de cara radical, para acercarse al estilo de la SingStore...



MUY PRONTO, LA EXPANSIÓN

Con el nombre de «Depth Of Darkness», acaba de aparecer en la Store nipona una expansión (la primera) del juego de Game Republic. Además de nuevos niveles, incluirá una modalidad multijugador Off-line y On-line.

El estilo gráfico del juego sigue sorprendiendo como en anteriores proyectos de la compañía.

7,99 €

DARK MIST

Y entonces se hizo la luz...



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **GAME REPUBLIC**
ON-LINE **SÍ (RÁNKINGS)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **447 MB**

La eterna lucha entre la luz y la oscuridad es un tema recurrente en el mundo de los videojuegos. El último título en hacer referencia a este combate es una producción del estudio japonés **Game Republic**, los mismos de *Toy Home, Folklore* o *Genji*. Con un sistema jugable que recuerda a clásicos de la época dorada de los recreativos, como *Gauntlet* o *Smash TV*, la trama te pondrá en la piel de Artemis, un Guerrero de La Luz que deberá librar a su mundo de la oscuridad.

Bajo una perspectiva aérea, el jugador contará con varios tipos de ataque de proyectiles para ir acabando con los enemigos que surjan de las estancias que irá visitando. A medida que acabe con ellos y recoja los típicos *power ups* podrá ir mejorando esos ataques; además, también cuenta con bombas limitadas y un ataque físico para el que se emplea el *Sixaxis*. Desarrollo lineal, jugabilidad clásica y la inexistencia de la posibilidad de salvar partida le convierten en un título para jugadores algo más curtidos, que sabrán apreciar sus virtudes, entre ellas su preciosismo gráfico.





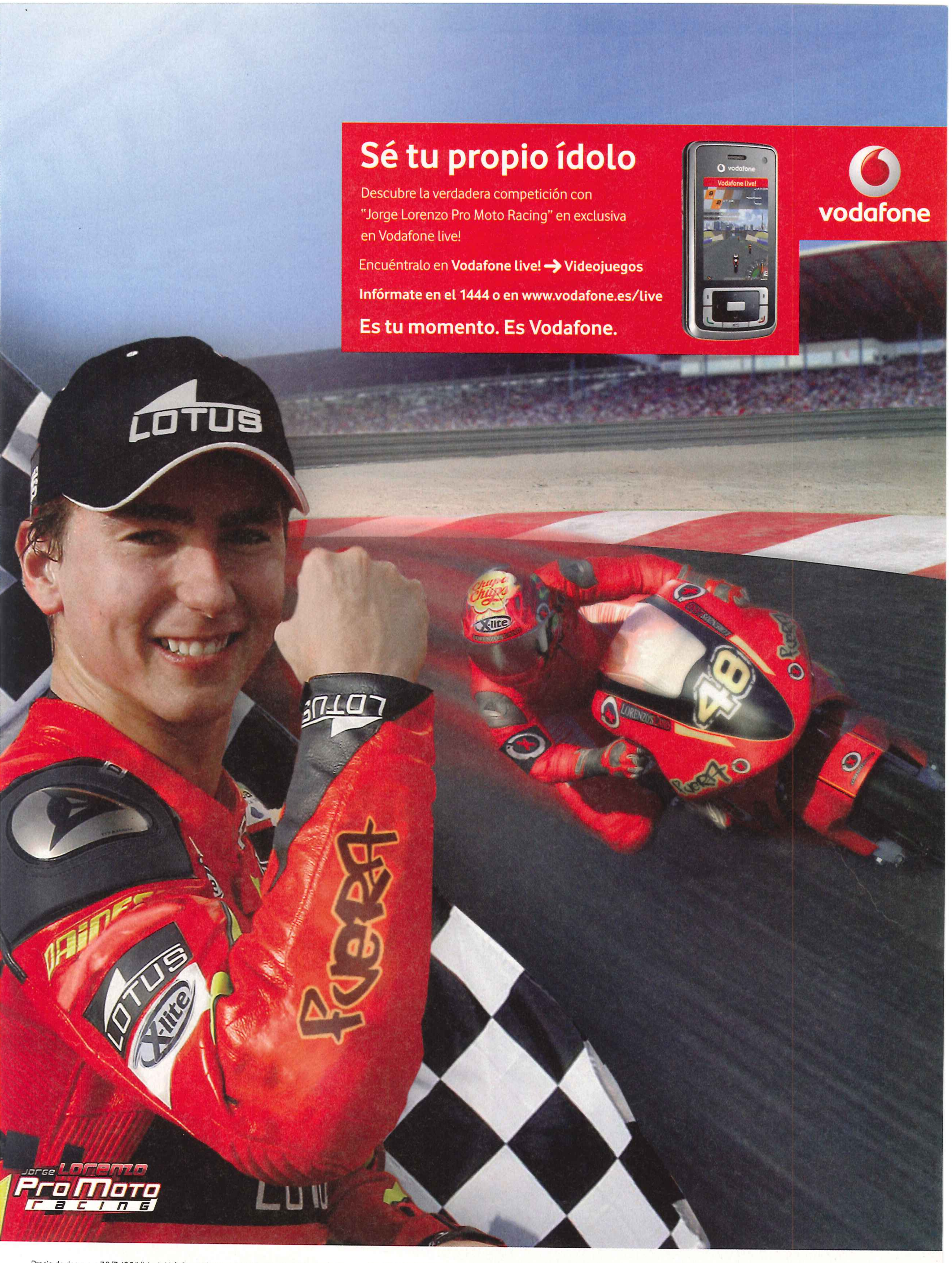
evaluación

A pesar de su impresionante apartado gráfico, nos encontramos ante un juego de los de antes, de los de sufrir para pasar cada pantalla y perder todo tu progreso al apagar la consola... Los nostálgicos de la época dorada lo apreciarán.

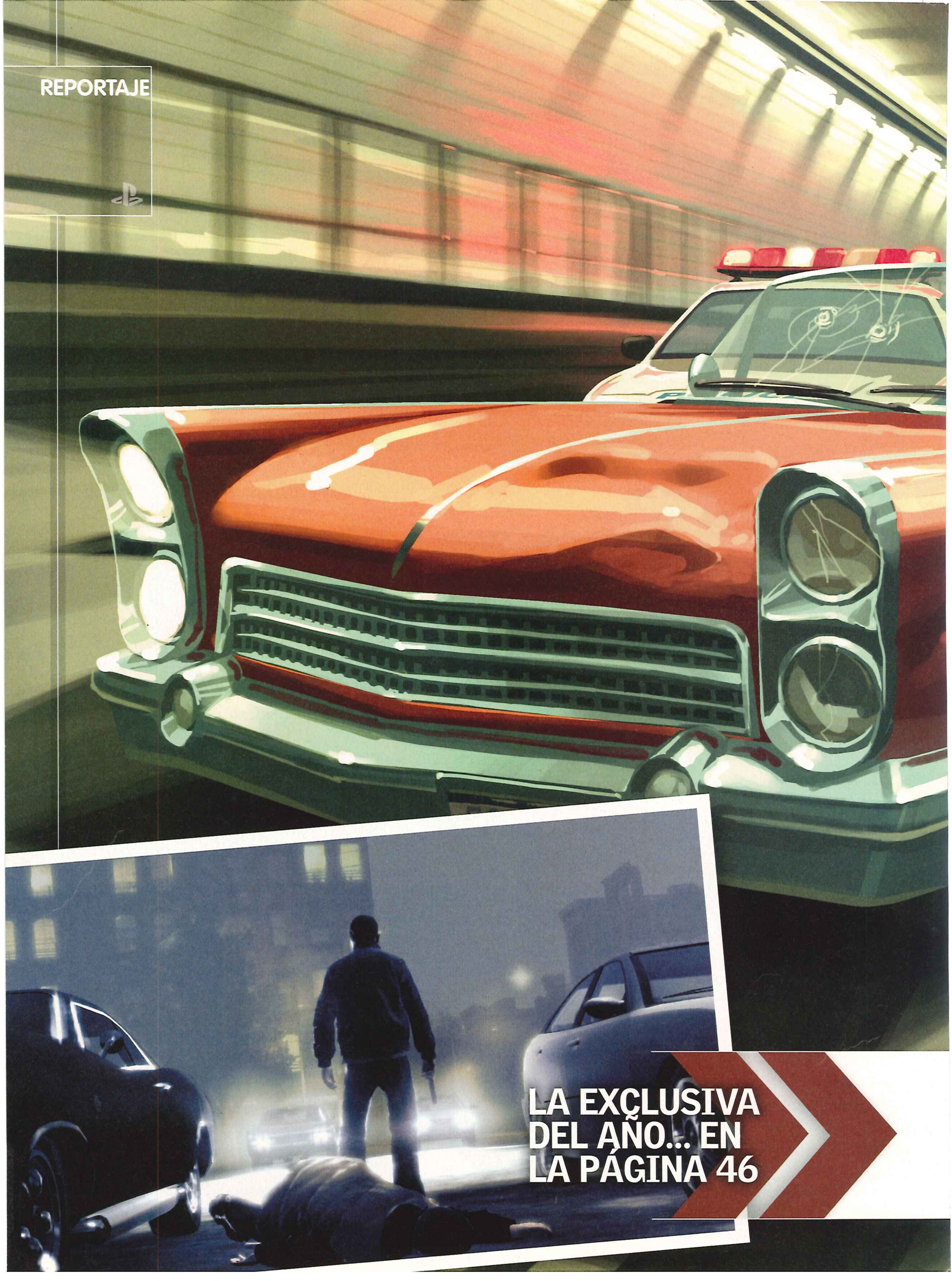
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,1	8,5	8,5	8,2	-	8,6

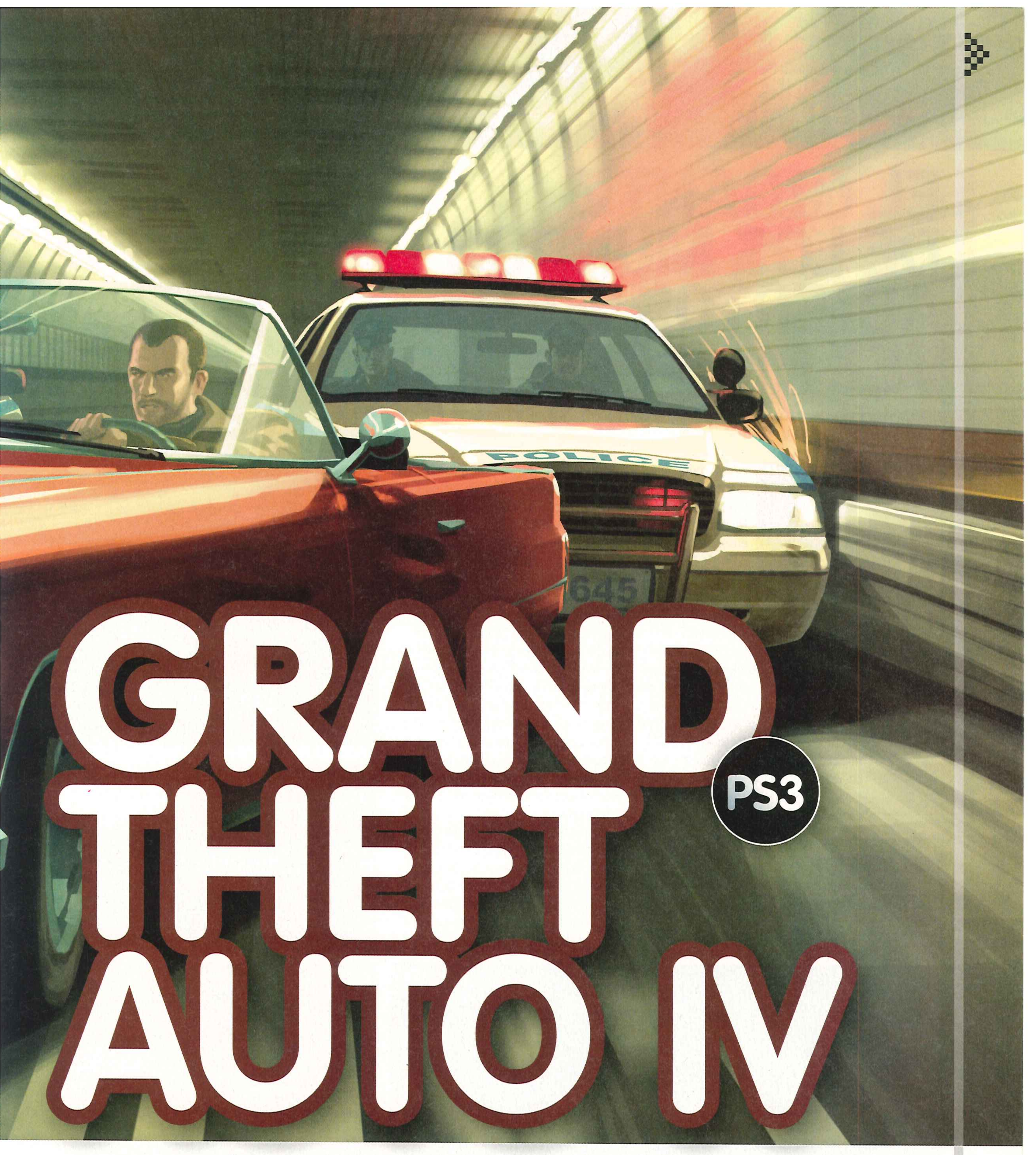
Los efectos de luz, el diseño de los personajes y enemigos... todo destila belleza.

Un control de lo más sencillo, pero un desarrollo muy exigente.



Sé tu propio ídolo
Descubre la verdadera competición con "Jorge Lorenzo Pro Moto Racing" en exclusiva en Vodafone live!
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
vodafone
Jorge Lorenzo Pro Moto racing
Precio de descarga: 3€ (3,48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,50€ (0,58€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Para tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla, consultar www.vodafone.es


LA EXCLUSIVA
DEL AÑO... EN
LA PÁGINA 46



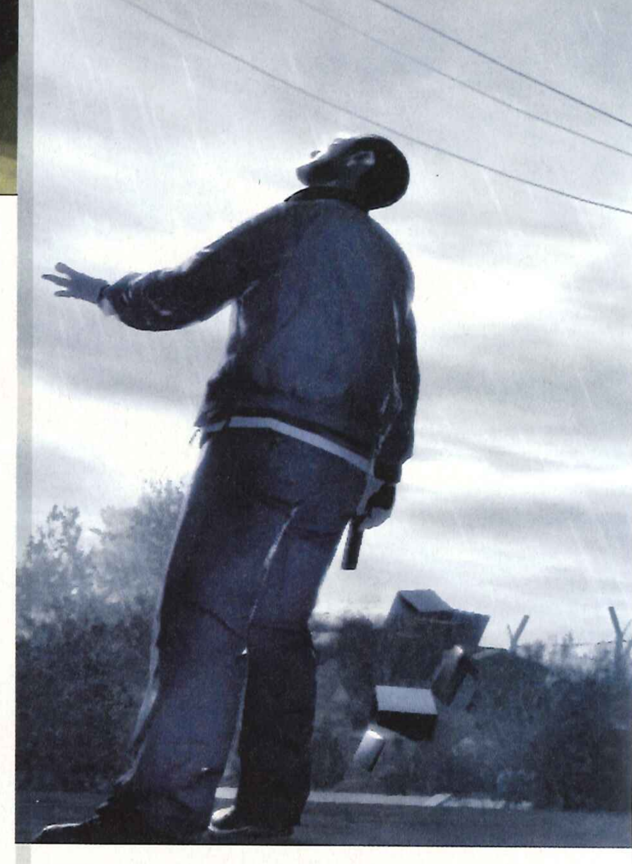
GRAND THEFT AUTO IV

PS3

EL JUEGO MÁS DESEADO DEL AÑO YA NO TIENE SECRETOS PARA NUESTROS LECTORES. NOS PATEAMOS DURANTE HORAS LAS CALLES DE LIBERTY CITY EN EL MODO HISTORIA Y OS MOSTRAMOS, EN PRIMICIA MUNDIAL, CÓMO SON LOS MODOS MULTIJUGADOR. SÍ, NOSOTROS, LOS PRIMEROS.

POR STAN BY

EL GIGANTE DE LOS MUNDOS ABIERTOS, CADA VEZ MÁS CERCA

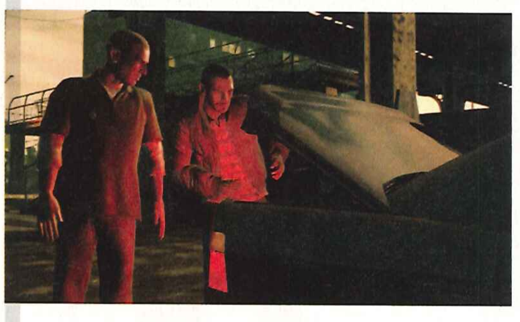


Hace ya muchos meses desde la última vez que **Rockstar** nos enseñó algo de *GTA IV*. Meses en los que se ha oído y leído de todo fruto de las expectativas. Y si algo podemos decir después de nuestro primer *hands-on* con el nuevo juego de **Rockstar** es que ese IV está muy bien puesto: tras jugar por primera vez a este nuevo *GTA*, la sensación es la de estar ante lo mismo que en entregas anteriores (mismas dinámicas esenciales, mismo concepto de libertad y grandilocuencia simuladora), pero mejor, más actual, más inabarcable, más impresionante. De auténtica nueva generación. Si *San Andreas* supuso un salto cualitativo en cuanto a proporciones, ***GTA IV*** pretende ser el salto evolutivo definitivo (de momento, al menos) de la serie: de nuevo, tamaños geográficos enormes, acompañados de novedades en las mecánicas, de actualizaciones necesarias, pero, sobre todo, de un profundo refinamiento y sofisticación de una fórmula ya planteada. Así, las pocas horas que tuvimos el control de un Niko Bellic ya consciente de las medias verdades sobre el sueño americano de su primo Roman (y en busca de ese «alguien especial»), pasaron volando mientras experimentábamos (es decir, hacíamos el salvaje) por *Liberty City* y degustábamos algunas misiones para ir tomándole el pulso al videojuego.



Los cambios no parecen profundos, pero se trata de un GTA de auténtica nueva generación

Lo primero que llama la atención es el salto cualitativo general del título: desde la iluminación, al increíblemente lejano y nítido horizonte (con el *skyline* de la ciudad al fondo en todo momento), la abundante vida urbana (con gente sentada en escalones,

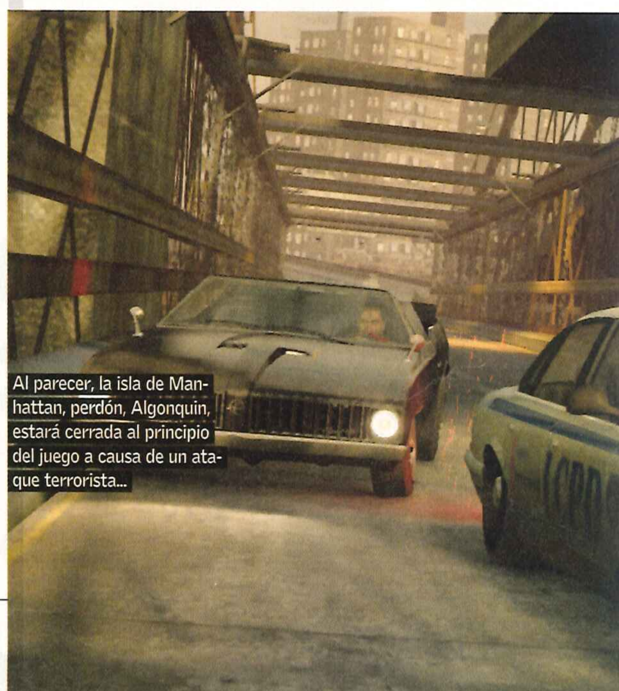




Como en los grandes shooters, la cobertura puede hacerse añicos a base de disparos persistentes...

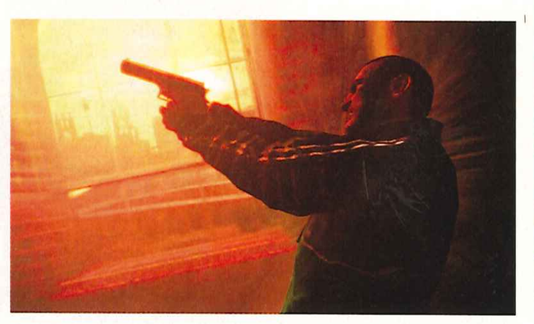


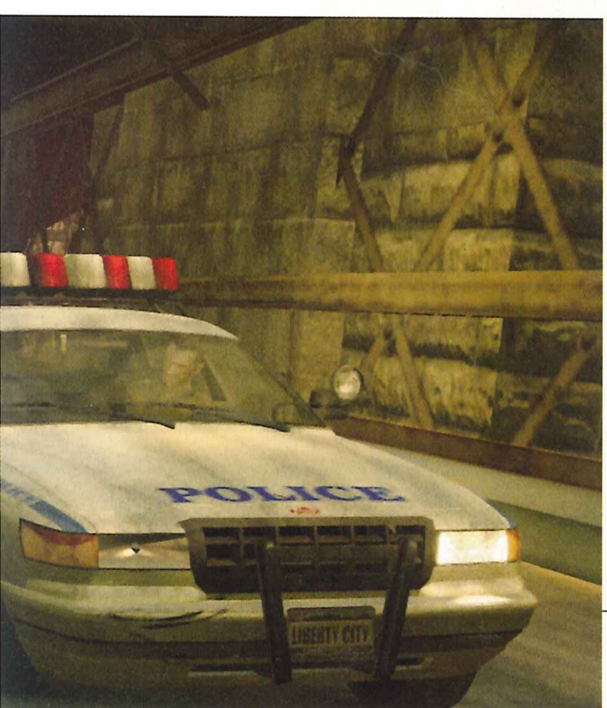
No quisiera estar en la piel de este incauto conductor. Aunque bien es cierto que ahora robar coches es un poco más difícil. Un poco.



Al parecer, la isla de Manhattan, perdón, Algonquin, estará cerrada al principio del juego a causa de un ataque terrorista...


Hemos visto ya entornos abiertos de nueva generación (Crackdown, por ejemplo), pero ninguno resulta tan apabullante como la Liberty City de GTA IV.

Mil y un detalles.

GTA es célebre por su cuidado detallismo. Y GTA IV reincide: desde los carteles socarrones que adornan la ciudad, a los comentarios de las emisoras de radio (de cuyo contenido no podemos hablar), o los matices de cada personaje hasta la espectacular edición especial del juego, de contadísimas unidades. Si la quieres, resérvala ya.



HOLA, SOY MÓVIL-ADICTO
Rockstar ha incluido el móvil en el entramado GTA para gestionar... todo.



EUPHORIA Y ANATOMÍA
Eufóricos estamos con la física de personajes que hemos podido ver por ahora.



GPS: PARA NO PERDERSE
La mejor ruta aparece trazada en el mapa. Y los mejores coches incorporan voz.



LA CIUDAD HUELE A VIDA
Es difícil transmitir la sensación de vitalidad que provoca esta nueva Liberty City.



¿EL MEJOR AL VOLANTE?
La conducción en GTA IV es bastante exigente y refinada, según cada vehículo.



WANTED DEAD OR ALIVE
El sistema de búsqueda policial genera tensiones, grandes persecuciones y risas.



EN TAXI O METRO
Puedes robar cualquier coche a la vista, pero también usar el transporte público.



CÚBRETE Y DISPARA
Podrás rodar por el suelo, cubrirte tras mobiliario urbano, o hacerlo añicos a tiros.



¿UN POCO DE PARKOUR?
Niko puede encaramarse a casi cualquier cornisa o saliente al alcance. ¡Explora!



DIVERSIÓN A 16 BANDAS
La otra gran novedad: el multijugador. Tienes toda la información más adelante.

Asombro en primera persona

Uno de los momentos destacados de nuestra demo, y que nos dejó completamente noqueados, fue ver cómo un peatón al que habíamos atropellado se quedaba agarrado a la puerta de nuestro coche al acelerar a fondo cuando intentaba sacarnos de él. Lo arrastramos bamboleante durante cientos de metros. Espectacular.

No esperábamos que GTA IV fuera a la vez tan fiel y tan diferente del resto de la serie

otros llevando la compra, grupos conversando, encendiéndose cigarros... y liándose a palos entre ellos por diversas causas), o la física que gobierna a los personajes (sus ademanes al andar, sus reacciones a los golpes o disparos). Desde luego, la combinación *RAGE* y *Euphoria* resulta demoledora: ninguna ciudad de cualquier otro *Grand Theft Auto* ha resultado nunca tan cinematográfica y, a la vez, tan realista, tan verosímil y tan viva.

Las misiones jugadas no salen de cierto estándar del sello *GTA*, como secuestrar un camión, acabar con unos traficantes para hacer un favor a algún contacto, proteger a otro durante una poco legal transacción...

Pero la diferencia está en los pequeños detalles que **Rockstar** convierte en pilares de su jugabilidad y su fórmula: empezando por el nuevo sistema de combate (con una mira que una vez fijada permite apuntar con mayor precisión a partes concretas del cuerpo, así como la posibilidad de rodar o usar cobertura), continuando por el uso intensivo del móvil como centro neurálgico de las actividades de Niko (podrás llamar a contactos que tengas hechos, irte de copas con ellos, pedir y que te pidan favores, hacer llamadas falsas al servicio de emergencia...), y llegando al nuevo sistema de búsqueda policial, basado en radios de localizaciones pero también en líneas de visión de las fuerzas de seguridad.

Sin pasar por alto el mejorado control de conducción, con un GPS que indica la mejor ruta, pero también un refinamiento en las físicas que aumenta la profundidad de la conducción. Así como los innumerables detalles gráficos (Niko se comporta de forma realista dentro del coche, se distingue la pantalla del móvil cuando lo usa...), la nueva posibilidad de escalar y usar escaleras de incendio y cornisas para hacer el cabra por la ciudad, y la inclusión de un salvado de partida automático tras cada misión.

Ahora sí que la espera comienza a ser dura: ***Grand Theft Auto IV*** será, o eso parece, «El GTA».

Cuando todo parece mantenerse en terreno conocido, algo ocurre en GTA IV que te lanza a la cara un delicioso «esto es un nuevo nivel».

MUCHA TELA QUE CORTAR

Tras apenas dos horas de juego, se nos quedan muchas cosas en el tintero. Y, eso, tal vez sea la mejor carta de presentación de GTA IV. Habría que hablar de los excelentes diálogos de los que ya hemos sido testigos, los secundarios, las persecuciones policiales y la miríada de detalles que pueblan un juego que prevemos excepcional.





Una de las misiones jugadas nos ponía en el papel momentáneo de francotirador desde un rascacielos. Las vistas, impagables.

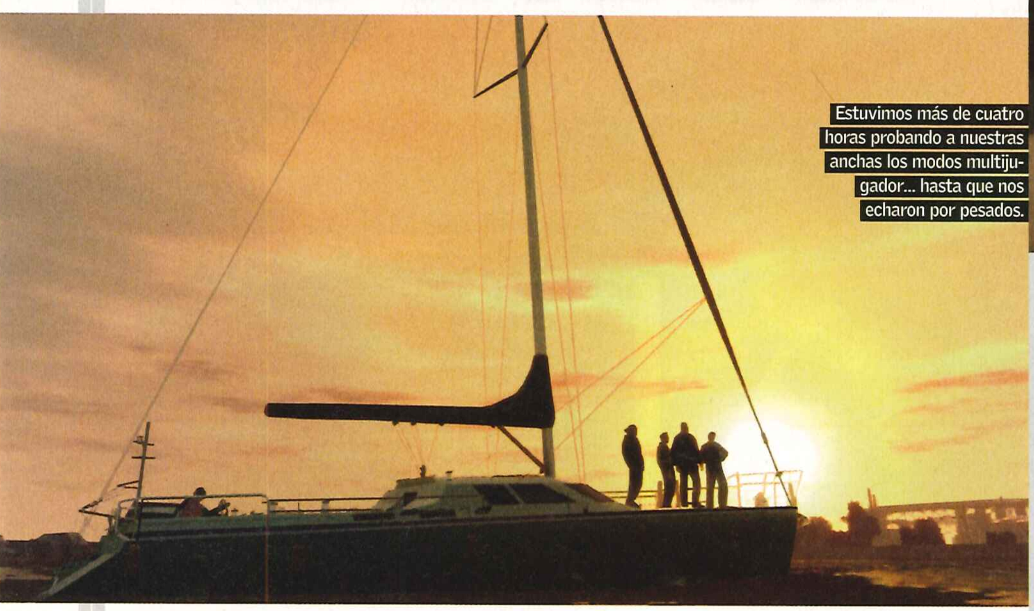
GTA IV es un bombardeo constante de estímulos y posibilidades

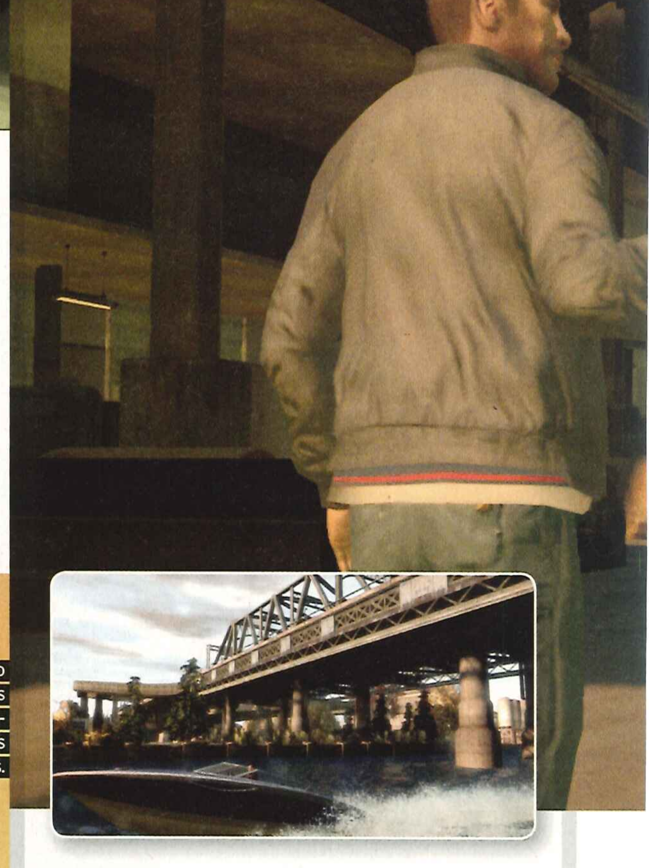
Niko de traje. ¿Acaso pensabas que iba a pasarse toda su vida en ese horrible chandal?



POR **NEMESIS**

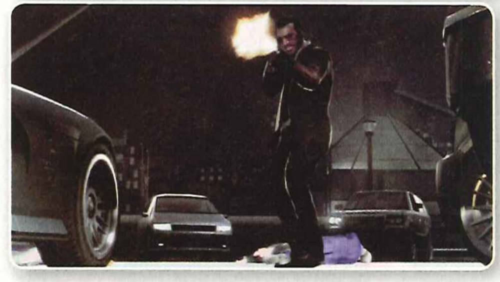
PROBAMOS EN EXCLUSIVA LOS MODOS MULTIJUGADOR





Estuvimos más de cuatro horas probando a nuestras anchas los modos multijugador... hasta que nos echaron por pesados.









Pocos días después de que **Stan By** probara a sus anchas las misiones de ***GTA IV***, regresamos a las oficinas de **Rockstar** en Londres para jugar, en primicia mundial, a los diferentes modos multijugador, celosamente guardados hasta ahora.

Durante cuatro horas y media, estuvimos compitiendo On-line contra buena parte del equipo, *headset* en ristre, frente a un enorme plasma de 65 pulgadas y con la sensación de estar experimentando algo revolucionario. Y es que, lejos de tener que abandonar la aventura central para navegar por una sucesión de menús en busca del multijugador, en ***Grand Theft Auto IV*** todo será tan sencillo como extraer, en cualquier momento, el teléfono móvil del bolsillo de Niko, elegir la opción multijugador... y ya está. La diversión, las risas y los piques contra usuarios de todo el mundo están a un sólo click de móvil.

La oferta es apabullante: nada menos que 15 modos de juego, de los que nos dejaron probar siete a nuestras anchas, siempre bajo la atenta mirada de un responsable de **Rockstar**, claro.

Para abrir boca, comenzamos con el directo y brutal *Death Match* (tanto en su variante «todos contra todos», como formando equipo con otros jugadores en *Team Death Match*). La grandiosidad del multijugador de ***GTA IV***, en cualquiera de sus modos, radica en la magnitud de su mapeado y la libertad que otorga al jugador. Es el MISMO MAPA que acoge la aventura de Niko, con los mismos transeúntes caminando por sus calles, idénticos rascacielos y mil rutas diferentes para llegar a un punto... En caso de competir por equipos, hasta cuatro jugadores pueden compartir el vehículo robado (desde un taxi a un helicóp-

GTA IV ofrecerá, nada menos, que 15 modos multijugador para 16 jugadores vía On-line



DISEÑA TU PROPIO MACARRA
Antes de poner un pie en la apabullante oferta multijugador de GTA IV, podrás diseñar tu propio personaje: su sexo, su raza, su pelo, su ropa. Haz que ese tipo de Amsterdam al que ametrallaste recuerde bien tu aspecto. Podrías volver a encontrártelo en la siguiente partida...

IMÁGENES EXCLUSIVAS

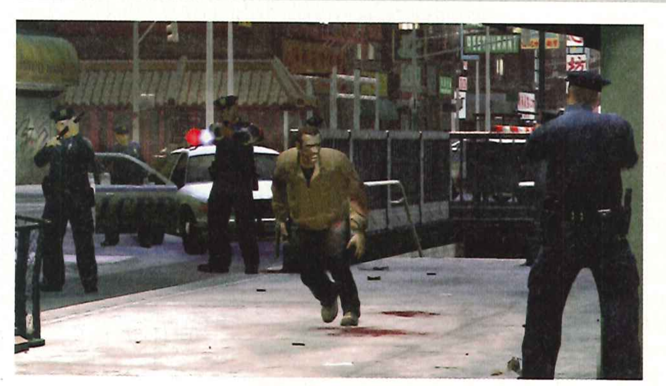


Por supuesto, podrás robar los vehículos que te vengan en gana en plena refriega multijugador.



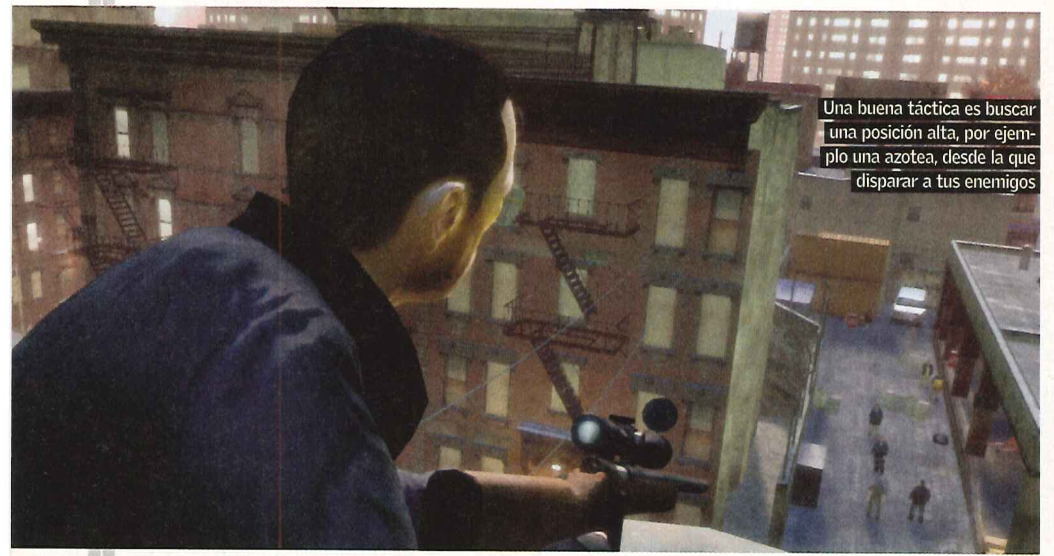
Multijugador a vista de pájaro.

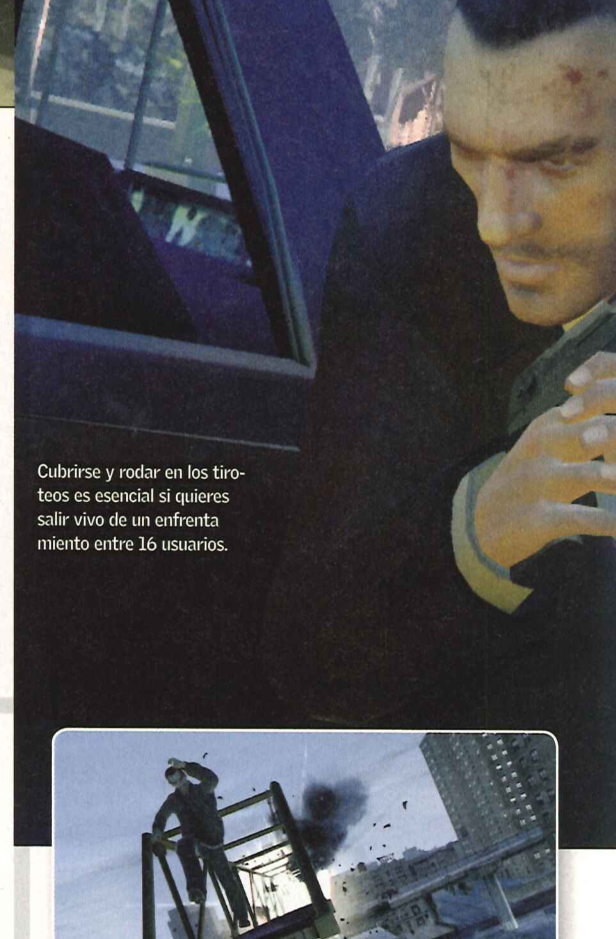
Habría sido una pena desaprovechar la impresionante recreación de Liberty City disparando únicamente a pie de calle. Nosotros llegamos a robar un helicóptero y la vimos desde el aire... por desgracia, el equipo rival también lo hizo y aquello acabó pareciéndose al duelo final de El Trueno Azul.



COPS'N CROOKS
El modo más divertido, y el que más tiempo nos robó durante nuestra visita a las oficinas de Londres. La mitad de los jugadores son criminales y la otra mitad, policías. Comienza, entonces, una persecución implacable por toda Liberty City, con cuatro usuarios utilizando un mismo coche, sea cual sea el bando escogido.

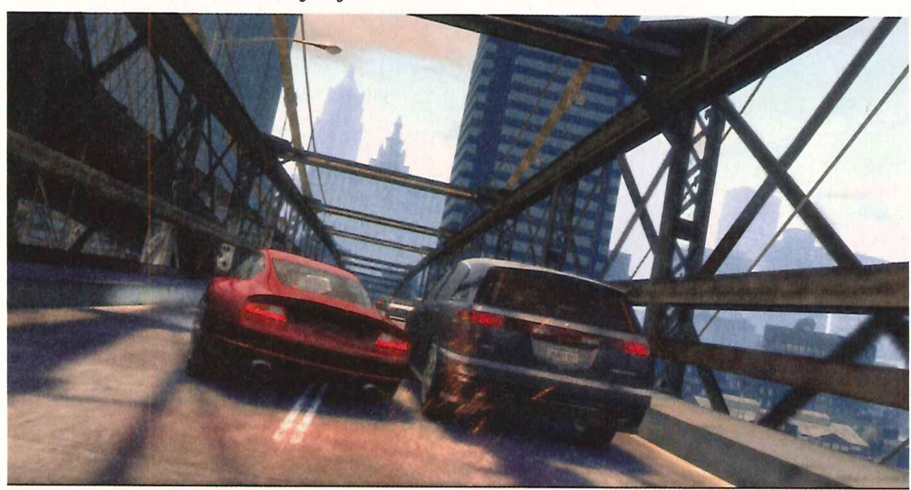



Una buena táctica es buscar una posición alta, por ejemplo una azotea, desde la que disparar a tus enemigos


Cubrirse y rodar en los tiroteos es esencial si quieres salir vivo de un enfrentamiento entre 16 usuarios.

Race & GTA Race: sáltate los semáforos.

Existen muchos juegos de carreras urbanas... pero ninguno en el que puedas ametrallar o lanzar cócteles molotov contra tus rivales. Todo vale con tal de llegar primero a la meta... incluso robar otro coche cuando el tuyo ya sea sólo una chatarra humeante.



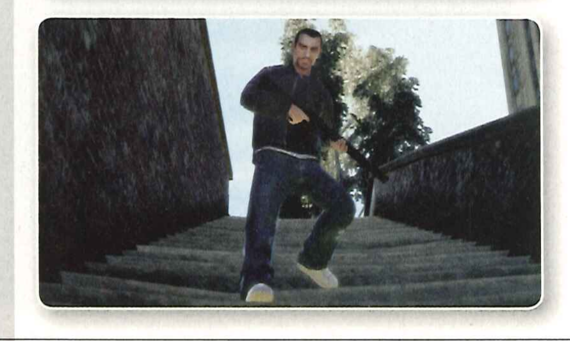






DEATH MATCH... CON LANZAMISILES

El Host de la partida es quién marca las reglas a seguir en cada modo de juego. En Race y GTA Race decide los vehículos y las vueltas. En Death Match y Team Death Match, marca el número de viandantes, la afluencia del tráfico, la intervención o no de la policía... y las armas a utilizar. Nosotros probamos una partida, todos armados con lanzamisiles, y aquello parecían las fallas, con media ciudad volando por los aires.



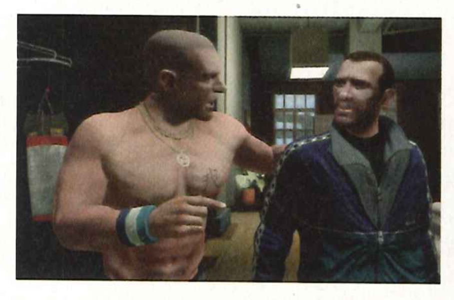
Un momento épico: nosotros tirando de navaja frente a 15 tíos con lanzamisiles

tero) y sembrar el caos, mientras disparan en cuatro direcciones diferentes.

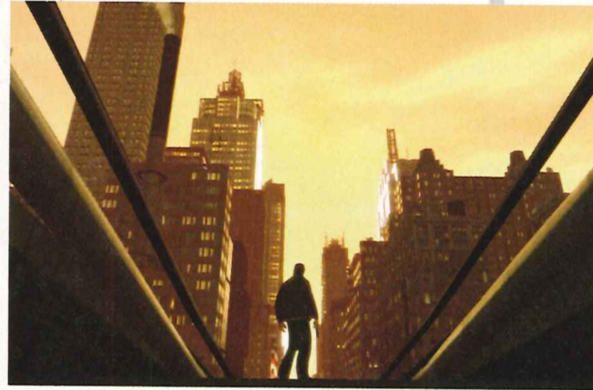
Mafiya Work y *Team Mafiya Work* te convertirán en un sicario del mafioso Kenny Pretrovic, compitiendo por resolver cada mandato del jefe, vía telefóno móvil, antes que tus rivales. Podrás competir con otros usuarios en carreras ilegales en los modos *Race* y *GTA Race,* utilizando armas de fuego para neutralizar a tus rivales y robando un nuevo coche cuando el tuyo quede inservible. Podrás revivir el viejo juego de policías y ladrones, pero a lo bestia, en *Cops'N Crooks*, donde un grupo de usuarios interpreta a unos criminales en plena huida y el otro a las fuerzas policiales dispuestas a todo con tal de que el cabecilla no escape vivo. Para hacerlo aún más interesante, los policías pueden detectar la ubicación de los cacos en el GPS, pero los ladrones no saben por dónde pueden aparecer «los maderos»... las emboscadas y las persecuciones suicidas están más que servidas.

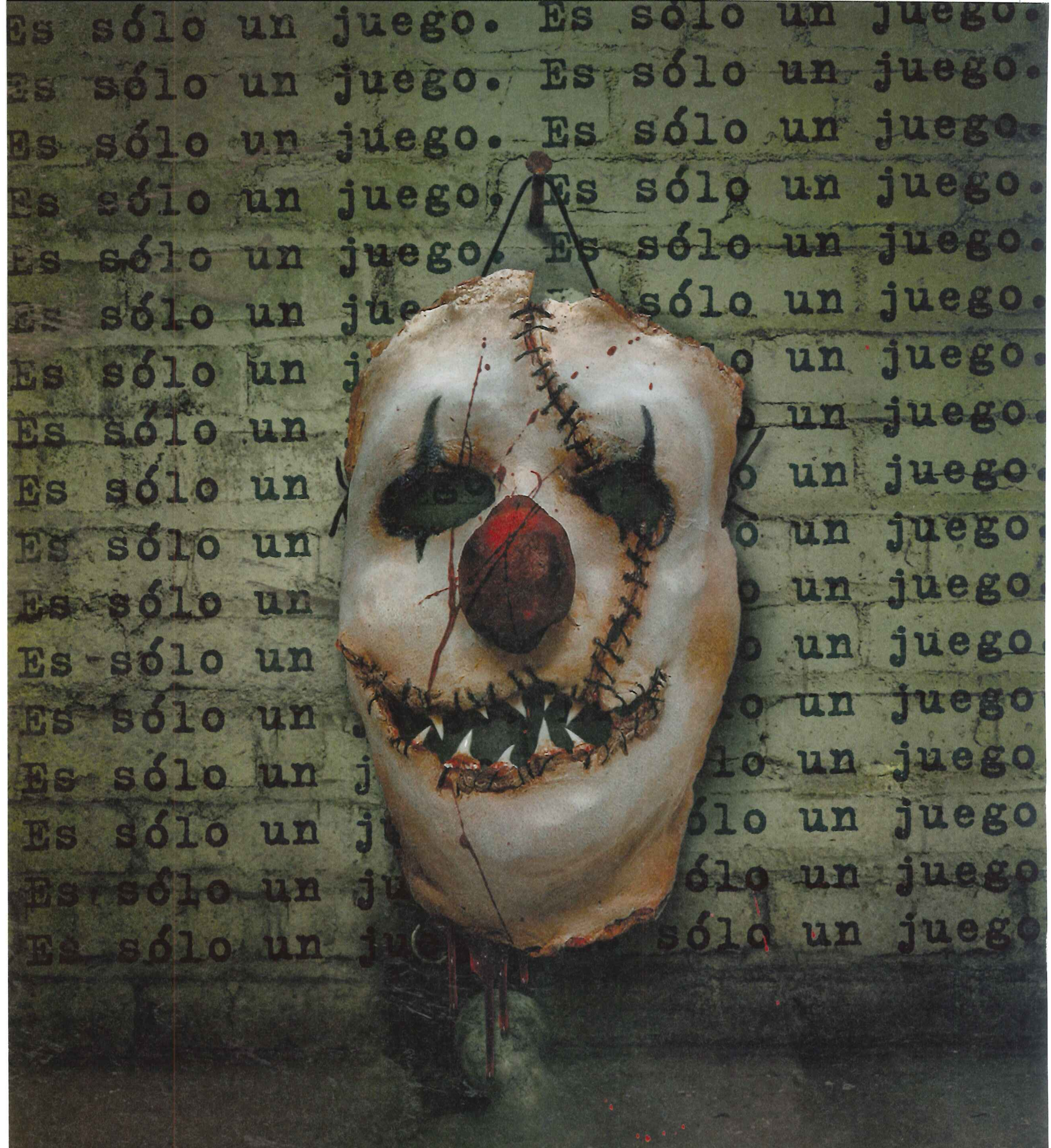
Pero no todo consistirá en fomentar los piques On-line. También hay lugar para el juego cooperativo en *Hangman's NOOSE*, donde tu misión consiste en escoltar, junto a tus compañeros, a un mafioso hasta un helicóptero mientras los *SWAT* os persiguen sin descanso. Y la oferta no acaba aquí: *Deal Breaker, Turf War, Car Jack City, Bomb Da Base II, Free Mode*... si las 100 horas del modo Historia se te quedan cortas, el multijugador tiene vida para 10 años.


Las motos superan en velocidad a los coches, pero su control es infinitamente más sensible.






LIBERTY CITY A TUS PIES. Olvídate de los mapeados cerrados de otros juegos: aquí tienes toda la ciudad entera para tirotearte, reír y correr con tus amigos.


Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.
Es sólo un juego. Es sólo un juego.

CONDEMNED 2™

Es sólo un juego.

Dulces sueños

A la venta en primavera de 2008

WWW.CONDEMNEDGAME.COM

CONDEMNED 2















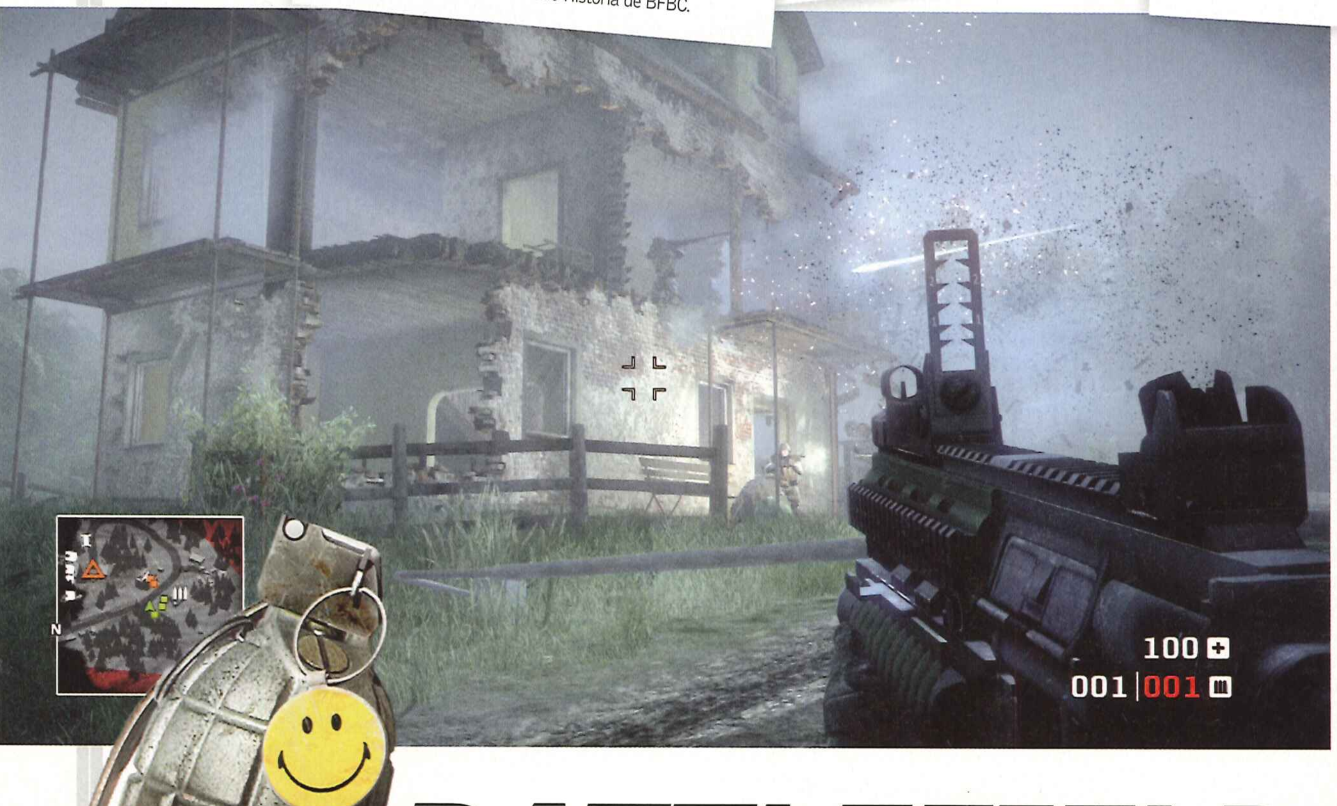
LA FIESTA. DICE y EA organizaron una cena-presentación «hands-on» en la que pudimos charlar con desarrolladores y jugar, por primera vez, al modo Historia de BFBC.



LA OFICINAS DE DICE. Esto que veis aquí, repleto de sofás y pantallas LCD, es nada menos que la «cocinita» de DICE; así se las gastan los suecos. Lo mejor: la pared de los microondas.



LA CIUDAD. Con una cocina como la de la anterior foto, es de esperar que las vistas de Estocolmo desde la terraza de DICE sean, como mínimo, tan impresionantes como éstas.





BATTLEFIELD BAD COMPANY

LA SAGA PREPARA UN ASALTO TRIUNFAL A PS3

Después de hacer las delicias de miles de usuarios de PC, con varias entregas del más completo *shooter* multijugador a sus espaldas, y demostrar la mejor manera de irrumpir en la nueva generación con ***Battlefield 2: Modern Combat*** (hace dos años de esto), los suecos de **DICE** evolucionan su concepto de *shooter* para consola con un nueva entrega de su saga bélica, en la que no faltarán vehículos, un trepidante modo Historia y, como de costumbre, mucho, mucho humor.

Battlefield: Bad Company es, por un lado, la reencarnación en consola de un título multijugador que tomó hace años el relevo del gran *Counter-Strike* para añadirle nuevos elementos, asentando las bases del juego On-line tal y como lo conocemos ahora (¿o creíais que los vehículos en el juego On-line los habían inventado los de **Epic** con *Unreal Tournament 2003*?). Por otro lado, el título de **DICE** presenta un modo Historia de una profundidad (y un nivel de humor) como nunca se ha visto en la saga; está mal visto que un título para consola no tenga un buen modo Historia, así que **DICE** se ha dejado la piel en dotar a su juego de un desarrollo entretenido, variado y con un argumento digno de su gran calidad técnica.

Frost Byte, o el mejor engine 3D

Con *Modern Combat*, los desarrolladores aprovecharon de la mejor manera posible las herramientas de programación con las que contaba, creando un *shooter* de calidad técnica más que aceptable para la nueva generación, que acababa de arrancar. Con ***Bad Company***, los programadores suecos han confeccionado un inmejorable motor, denominado *Frost Byte*, que abarca todos los aspectos del juego: desde la física hasta el ›



POR **DOC**

DICE ILUSIONES DIGITALES



EA Y LA COMPAÑÍA SUECA NOS INVITARON A SUS OFICINAS DE ESTOCOLMO PARA CONOCER DOS DE SUS FUTUROS TÍTULOS

El desarrollo del modo historia del juego te obligará a utilizar todo tipo de vehículos para completar con éxito muchas de las misiones.





El control y el desarrollo del modo multijugador de BFBC ha sido «testado» por los mejores jugadores de Counter-Strike de Suecia.


Nuestra misión principal en el modo Historia, aparte de seguir con vida, es robar todo el oro que encontremos.


La «destrucción táctica» será un elemento esencial en el juego.

▸manejo del sonido (según sus creadores, está a años luz de lo que hemos escuchado antes), pasando lógicamente por la gestión de efectos de iluminación, partículas, texturas y... ¿estructuras destruibles?

Sí, has leído bien. uno de los detalles jugables más importantes del *shooter* de **DICE** es, como ellos mismos han bautizado, la «destrucción táctica», que te permitirá acabar con todo tipo de estructuras y paredes con misiles y granadas para dejar al descubierto puestos enemigos y otros objetivos de otro modo inalcanzables. El espectáculo que se produce al volar por los aires una pared es indescriptible: humo, partículas, pedazos de pared volando... y todo gracias al potentísimo *Frost Byte*.

En la modalidad multijugador se dan cita todo tipo de armas, vehículos y modos de juego

Como era de esperar, el modo multijugador será el punto fuerte del juego de los desarrolladores **DICE**, en el que se darán cita todo tipo de armas, vehículos y modos de juego. La sensación que nos quedó tras probarlo en Estocolmo es la de haber jugado a una auténtica bomba multijugador y, lo mejor de todo, difícilmente pudimos compararlo en el actual rey del género en consola: *Call Of Duty 4*; se controla de diferente forma, difiere bastante en su aspecto (***BFBC*** es más colorista, entre otras cosas) y aporta elementos, armas y vehículos que no hemos podido probar con ningún otro *shooter* para **PlayStation 3**.

Como hemos mencionado, el modo Historia será una parte importante del título de **DICE**. En él, formaremos



Modo Multijugador.

La experiencia de DICE en la saga Battlefield para PC, les ha permitido crear un modo para varios jugadores a través de Internet de lo más divertido, jugable y equilibrado. Los mejores jugadores de Counter-Strike de Suecia fueron llevados a las oficinas de DICE para equilibrar su jugabilidad.





parte de un «grupo suicida» del ejército, inmerso en una guerra que no es la suya y de la que quieren salir vivos y, a ser posible, podridos de dinero. A medida que avanzas por el juego completando todo tipo de misiones, haciendo uso de diversos vehículos... será esencial hacerse con todo el oro repartido por el escenario. De hecho, sus creadores mencionaron que este modo Historia estaba inspirado en gran medida en películas como *Los Héroes De Kelly* y *Tres Reyes*... También intentaron buscar inspiración imaginando qué harían ellos si estuvieran en medio de una guerra. La respuesta estaba clara: mantenerse con vida, desobedecer órdenes arriesgadas y quedarse con todo lo de valor que se encontrasen por el camino.

Battlefield Bad Company es un *shooter* que dará mucho juego On-line y Off-line, de impecable calidad técnica (cuando salga llegarán las comparaciones) y que aporta una gran cantidad de novedades técnicas y jugables. Si te apasionan los *shooters*, no puedes dejar pasar la oportunidad de jugarlo.



entrevista

Patrick Bach

«El honor y la gloria no es lo importante»

El motor Frost Byte es espectacular, ¿qué novedades aporta a lo que hemos visto antes en PS3?
Frost Byte controla todos los aspectos del juego: física, efectos gráficos, mapeados... ¡incluso sonido! El motor es tan avanzado y tan complejo que, paradójicamente, es muy simple de usar. El motor está creado nativamente como *engine* multijugador; de hecho, cuando juegas al modo Historia, juegas sobre un servidor virtual. El auténtico desafío era el sistema de destrucción de los escenarios.

¿Se puede destruir todo en el juego?
Casi todo... Hemos tenido que mantener ciertas estructuras irrompibles para poder darle continuidad al modo Historia (*items* en un segundo piso y cosas así).

¿Modo Historia en un juego típicamente multijugador?
La premisa de todo *Battlefield* siempre ha sido la de «jugar a la guerra»; nada de luchar por el honor y la patria... El humor es más importante. Ya sabes, los protagonistas de *Bad Company* están en una guerra que no es la suya y, por un lado, quieren salir vivos de allí a cualquier precio. Por otro, si vuelven ricos a casa, mucho mejor. Esa es la base de esta modalidad.





entrevista

Tom Farrer

«Queríamos hacer algo muy real»

¿Cuál ha sido vuestra inspiración para el juego?
Aunque muchos de los periodistas que han venido a la presentación me han preguntado si nos habíamos inspirado en *The Matrix*, te aseguro que nunca habíamos pensado en esa película cuando diseñamos el juego. Algo de inspiración salió de películas como *Días Extraños*, sobre todo para la creación del argumento del juego.

¿Por qué el peculiar sistema de control de *Mirror's Edge*?
Queríamos hacer un juego complejo, con un control muy intuitivo y sobre todo, realista. El hecho de haber colocado los dos botones principales de acción (salto y agacharse) en L1 y L2 se debe a que hay acciones en las que tendremos que saltar o agacharnos mientras movemos el *stick* analógico derecho; si las acciones estuvieran en los botones principales, el jugador perdería «movilidad».

¿Puedes moverte por donde quieras en el juego?
Todas las habilidades de Faith han sido diseñadas siguiendo una matriz de movimientos realista. Tras los primeros compases del juego, conocerás las limitaciones de Faith y, por consiguiente, hasta dónde sería capaz de llegar.



Impulso, equilibrio y Timing son las claves de la original aventura subjetiva de DICE

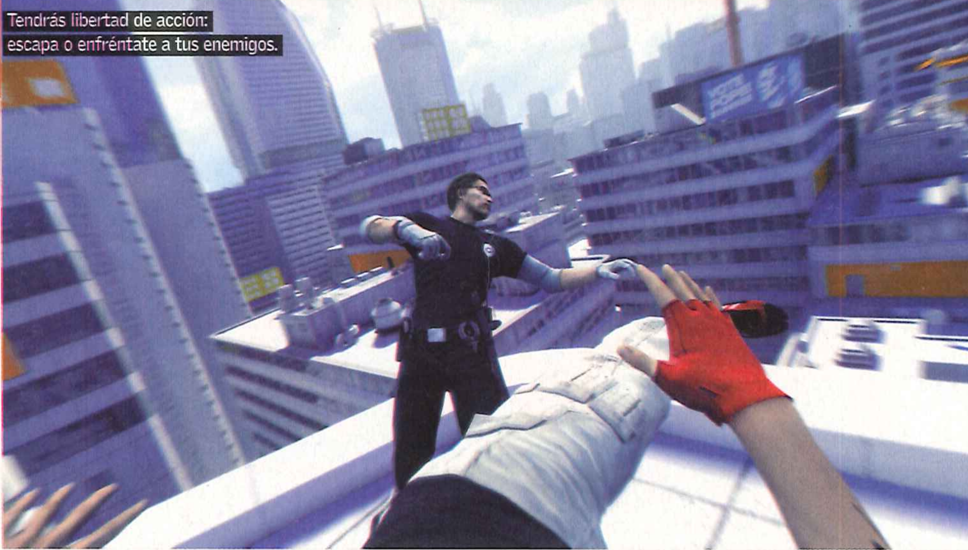


Sixaxis. En determinados momentos del juego tendremos que hacer uso de los sensores de movimiento del Sixaxis. Así, para conservar el equilibrio en zonas como la de la pantalla, tendremos que inclinar el mando hacia izquierda o derecha.

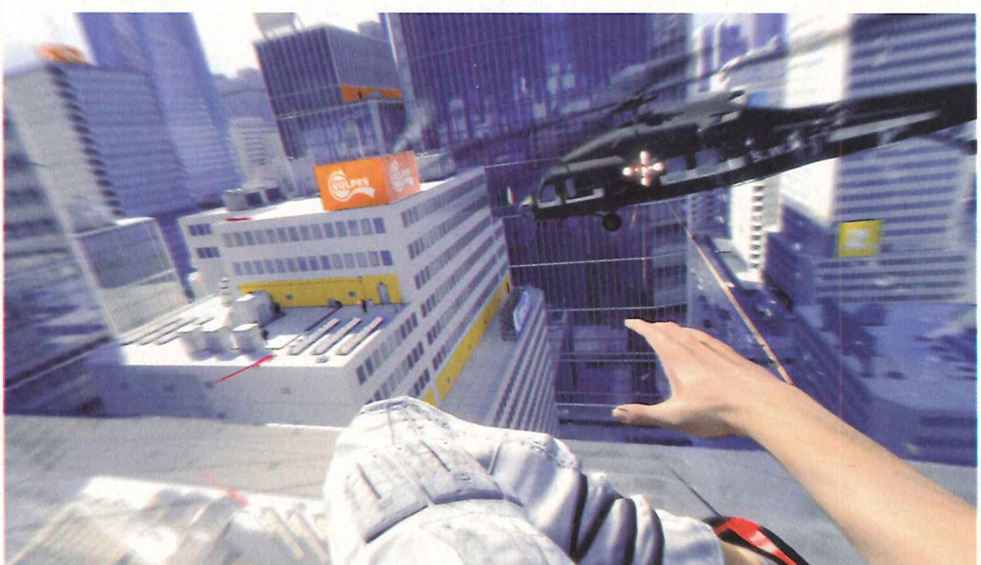


Podrás arrebatar las armas a los enemigos. Dependiendo del «calibre», perderás agilidad y movilidad.





Tendrás libertad de acción: escapa o enfréntate a tus enemigos.



MIRROR'S EDGE



AVENTURA Y PLATAFORMAS DESDE UNA NUEVA PERSPECTIVA

En un futuro no muy lejano, en el que la privacidad ha desaparecido casi totalmente, el único medio para enviar documentos de cierta importancia es a través de los «mensajeros»: personas que arriesgan su vida para llevar todo tipo de mercancía por las azoteas de los edificios, burlando cámaras de seguridad y controles policiales.

Mirror's Edge nos pondrá en la piel de Faith, mensajera, cuya hermana ha sido raptada por las fuerzas de seguridad sin motivo aparente. Después de tantos años (veinte, nada menos), el talento de **DICE** (**Digital Illusions**, para los *fans* incondicionales de *Pinball Illusions/Fantasies/Dreams*) no nos pilla de sorpresa; lo que no esperábamos, a estas alturas de la vida, es el nacimiento de un género o, lo que sería más correcto en este caso, la unión de varios géneros o estilos de juego para formar un título totalmente original. *Mirror's Edge* es una aventura... y un plataformas y, lo más importante, un *shooter* de perspectiva en primera persona en el que las armas no son el mejor método para defendernos de los enemigos. Sólo hemos tenido la oportunidad de jugar el primer nivel, más cerca de un Tutorial que de un auténtico reto, y todos y cada uno de sus elementos nos han parecido originales, diferentes y realmente bien acabados.

La clave del juego es el «Timing»

El control de Faith, provocará en el jugador el primer impacto: los analógicos tienen las mismas funciones que en un *shooter*, R1 y R2 servirán para realizar ataques cuerpo a cuerpo o disparar las armas, y L1 y L2 están reservados para acciones físicas como agacharse o saltar (y otras combinaciones como saltos con las piernas encogidas). Viendo las capturas que adornan estas dos páginas parece evidente que nuestra tarea será recorrer todo tipo de azoteas y usar el mobiliario urbano al más puro estilo *parkour* para llegar a nuestro objetivo. Lo más importante para progresar es el impulso de Faith (tomar «carrerilla» para hacer determinados saltos) y el *Timing*: tendrás que pulsar los botones de salto y de agacharse en los momentos adecuados para caer rodando de un salto, sortear obstáculos a toda velocidad...

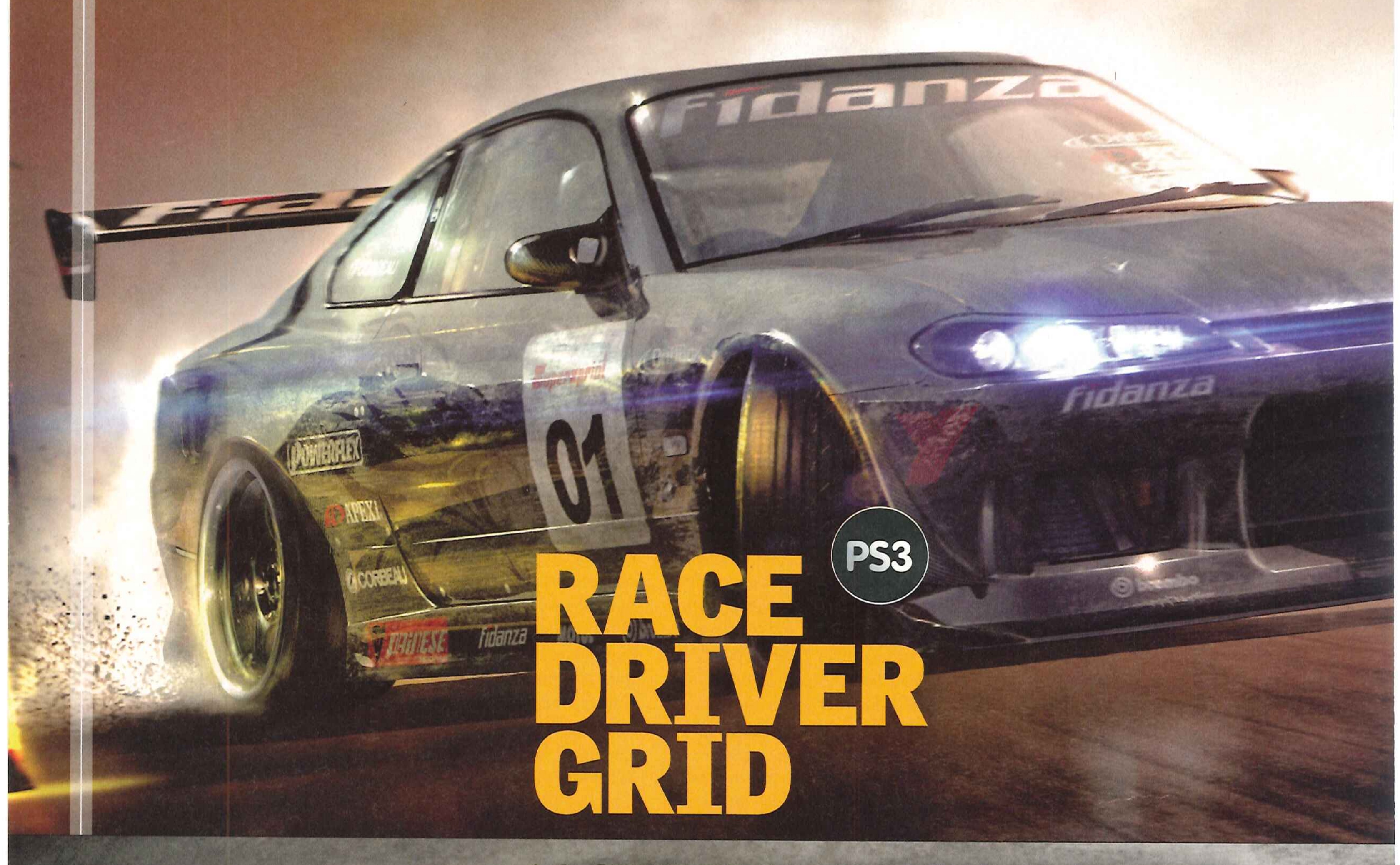
De la capacidad de Faith para parar el tiempo al más puro estilo *The Matrix* y el botón designado para desarmar a los enemigos hablaremos el mes que viene...

Su original puesta en escena transmite una gran sensación de velocidad... ¡y de vértigo!

Codemasters PISA A FONDO

REPORTAJE

YA BIEN ENTRADOS EN 2008, CODEMASTERS NOS INVITA A SUS ESTUDIOS EN WARWICKSHIRE PARA ECHAR UN PRIMER VISTAZO A LO QUE TIENEN PREPARADO Y ESTÁ EN FABRICACIÓN PARA ESTE AÑO. ¡ABRÓCHENSE LOS CINTURONES!



PS3

RACE DRIVER GRID

LA SERIE TOCA RACE DRIVER ESTRENA NUEVA ENTREGA Y CAMBIA SU NOMBRE CON MOTIVO DE LA OCASIÓN. EN WARWICKSHIRE VIMOS EN PRIMERA PERSONA LAS ENTRAÑAS DE LA BESTIA.



El motor EGO, la nueva encarnación del NEON desarrollado por Codemasters, en todo su esplendor.

Dos actividades nos mantuvieron ocupados principalmente durante nuestra visita a los estudios ingleses de **Codemasters**, donde la compañía está finiquitando el nuevo ***Race Driver Grid***: la visita guiada por las estaciones de desarrollo del juego, y una más que bienvenida *demo* de los diferentes modos del título.

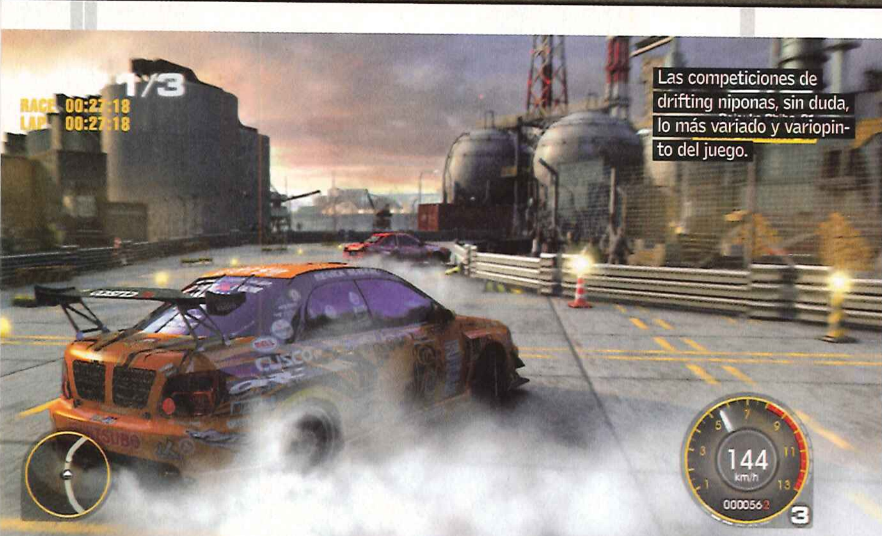
Lo primero siempre se agradece en las visitas a estudios, ya que permite curiosear y husmear en los procesos que desembocan en un juego. Así, pudimos pasear entre los diferentes puestos de trabajo: desde el encargado de establecer las cajas de colisión de los diferentes vehículos y testar el comportamiento de de los mismos durante los choques (lo más parecido a un Sísifo del cacharrazo que hemos visto en mucho tiempo, un trabajo atractivo sólo en apariencia), a los responsables de la iluminación del juego, el público (que, según nos mostraron, reaccionará a los sucesos en carrera: golpes contra las vallas protectoras, etc.) o el diseño de circuitos. Esta última sección resultó



Grid estrena motor gráfico y los resultados, al menos en este Milán, son realmente espectaculares.







Las competiciones de drifting niponas, sin duda, lo más variado y variopinto del juego.





ACELERA, SALTA, DERRAPA.

La intención de Codemasters con Race Driver Grid es ofrecer tres modalidades de conducción diferentes, derivadas de la idiosincrasia de las diferentes localizaciones.



Europa. Preponderancia del automovilismo más tradicional, en circuitos y trazados urbanos (espectaculares algunos), y con coches de competición de diferentes clases. Sin duda, la oferta de conducción del juego más clásica.



América. Las competiciones americanas de Race Driver Grid se basarán principalmente en la espectacularidad y la robustez de los muscle cars. Aquí es donde podrás conducir Mustangs y Camaros por las calles del Chinatown de San Francisco.



Japón. La gran novedad: las competiciones niponas se basarán en el hasta hace no mucho ilegal «drifting». Esto es, carreras en las que el principal objetivo está en pasar la mayor parte del tiempo posible derrapando como auténticos malabaristas.

Tres regiones, tres estilos de conducción y 45 coches clásicos

especialmente interesante por la cantidad de modelos y estructuras que se están incluyendo en el juego, ya que la intención de **Codemasters** es desterrar por completo la sensación de repetición visual, especialmente en circuitos urbanos.

Precisamente, pudimos comprobarlo más tarde en una *demo* muy sólida con la que pasamos un par de horas apretando el acelerador, peleando con el volante y dándonos varios porrazos. La *demo* nos permitió probar las modalidades de juego que ***Grid*** permite gracias a las tres diferentes ambientaciones, y que desarrollan dinámicas de conducción muy distintas (ver cuadro a la izquierda): América, Europa y Japón. Entre carreras con *muscle cars* americanos, vueltas al circuito del Jarama con coches de competición y derrapes *kamikaze*, el tiempo pasó volando. Lo cual ya es buena señal. Lo cierto es que la impresión que nos causó ***Race Driver Grid*** fue francamente buena, con modalidades de conducción para todos los gustos, un gran abanico de posibilidades de personalización de las ayudas a la conducción (para poder encontrar el punto preferido de cada uno entre una conducción más *arcade* y un infierno muy realista) que cambian radicalmente las sensaciones que puede transmitir cada uno de los coches, y un despliegue técnico, visual y de comportamiento bastante impresionantes.

Lo que no tendrá ***Race Driver Grid*** serán las opciones de tuneado de coches; una decisión muy consciente porque, en palabras de los desarrolladores, lo que se quiere es «recuperar la emoción de conducir, de lo que acontece en la pista y no fuera de ella». Veremos...

Los escenarios de Damnation están abiertos a la libre exploración y explotación del jugador.

PS3

DAMNATION

ACCIÓN DE NUEVA GENERACIÓN EN UN INTERESANTE BATIBURRILLO DE GÉNEROS E INFLUENCIAS

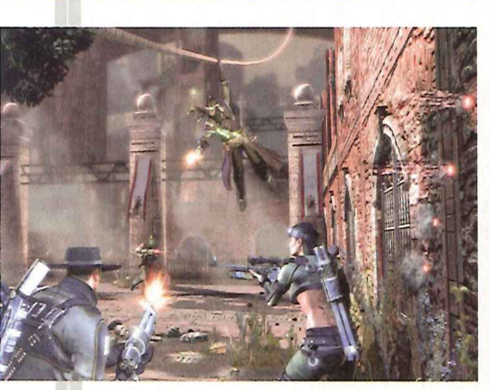




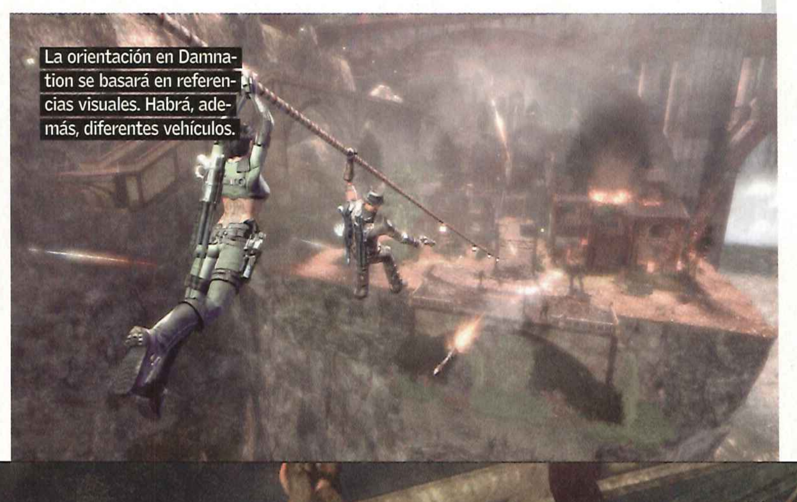
No esperábamos encontrarnos con una *demo* tan sólida de ***Damnation*** como la que nos enseñaron sus desarrolladores, **Blue Omega**, en las oficinas inglesas de **Codemasters**. Con al menos nueve meses todavía de desarrollo por delante, pudimos ver buena parte de un nivel completo del juego que transcurrió sin apenas fallos técnicos (excepto algunos comportamientos de la IA).

El juego es (o será) un *shooter* en tercera persona (la primera incursión en el videojuego de **Blue Omega**, por cierto) que parte de la sana intención de forzar los límites tradicionales de los escenarios. Así, además de disparar como posesos, el jugador se verá abandonado a su suerte en decorados de enormes proporciones (cortesía de *Unreal Engine 3*) donde deberá encontrar el camino hasta el siguiente objetivo sin más ayuda que su propia orientación (ni mapas, ni brújulas). Se podrá escalar (hasta alturas de auténtico vértigo), saltar, usar tirolinas, etc., en una dinámica abierta a la creatividad exploradora del jugador.

La ambientación, evidentemente *steampunk*, lo hace todo aún más apetecible, si cabe.



Explora. Según nos contaron, Damnation permitirá al jugador aproximarse a cada enfrentamiento y/o localización desde diferentes rutas, según las preferencias tácticas de cada uno. Cosa que también hará la IA.



La orientación en Damnation se basará en referencias visuales. Habrá, además, diferentes vehículos.

REFERENCIAS.

Los propios desarrolladores de Damnation confiesan sin tapujos que la inspiración para su juego proviene de algunos títulos muy concretos y conocidos.



Gears Of War. Toda la dinámica de combate bebe claramente de este juego de Xbox 360. Y nosotros que nos alegramos, por supuesto.



Tomb Raider. ¿Un juego de acción en el que saltar abismos, trepar por cornisas, etc.? Aunque no confesaran cómo trepa el protagonista ya les delata.



Prince Of Persia. Y si un juego de acción tiene a Tomb Raider como referente, está claro que Prince Of Persia anda también por ahí. Así lo afirman en Blue Omega.



Ico. Desde la majestuosidad escenográfica a la iluminación hasta la aparente soledad del protagonista, Blue Omega afirma inspirarse en aspectos de Ico.



Half Life. Blue Omega también mira al clasico de Valve como referente en términos de ritmo narrativo y fusión entre historia y jugabilidad. ¡Buen ojo!





El «arma averiada» de Treadstone es capaz de acabar con tres enemigos al mismo tiempo

VIAJAMOS HASTA PARÍS TRAS LA PISTA DE JASON BOURNE, EL ESPÍA QUE PONDRÁ PATAS ARRIBA EL GÉNERO DE ACCIÓN

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

PS3



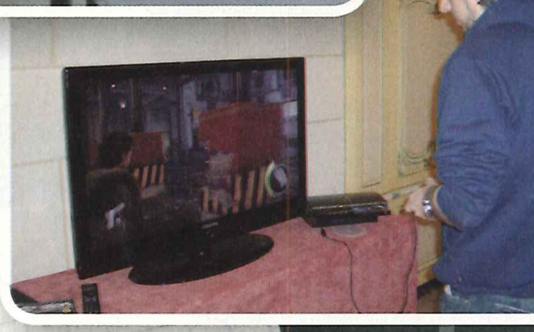




LETAL EN LAS DISTANCIAS CORTAS. Jeff Imada, responsable de la coreografía de las peleas de la trilogía cinematográfica de Bourne, ha dotado al héroe del juego de un repertorio de más de 200 movimientos de ataque diferentes, que variarán dependiendo del botón que pulses, la situación del personaje respecto a sus enemigos y el nivel de adrenalina (con el que podrá ejecutar letales takedowns contra uno, dos y hasta tres enemigos al mismo tiempo). Igualito que Roger Moore en aquellas pelis de Bond, cuando atacaba con el canto de la mano...

El Hotel Regina. En su hall se rodó una de las secuencias de El Caso Bourne (allí entra Marie/Franka Potente para recuperar una factura de Bourne). En el sótano de este céntrico y lujoso hotel pudimos probar la versión PS3 de La Conspiración Bourne.





Viajar hasta la ciudad del Sena siempre es un placer, más aún si el motivo es probar la versión **PlayStation 3** de ***La Conspiración Bourne***, el trepidante juego de acción que prepara **Vivendi Games**, protagonizado por el antihéroe creado por Robert Ludlum. La muerte del escritor en 2001 le impidió ver cómo su saga literaria se convertía en un fenómeno mundial gracias a la trilogía cinematográfica protagonizada por Matt Damon, y cómo ha dado pie a un videojuego de la mano de **High Moon Studios**. Este estudio, propiedad de **Vivendi Games** y radicado en San Diego, ha contado con el asesoramiento de **Ludlum Entertainment** y la colaboración de Tony Gilroy (guionista de los tres filmes de *Bourne* y nominado al Oscar por Michael Clayton) para dar forma a un guión en el que convergen elementos del libro de Ludlum y de la primera película de la saga, *El Caso Bourne*.

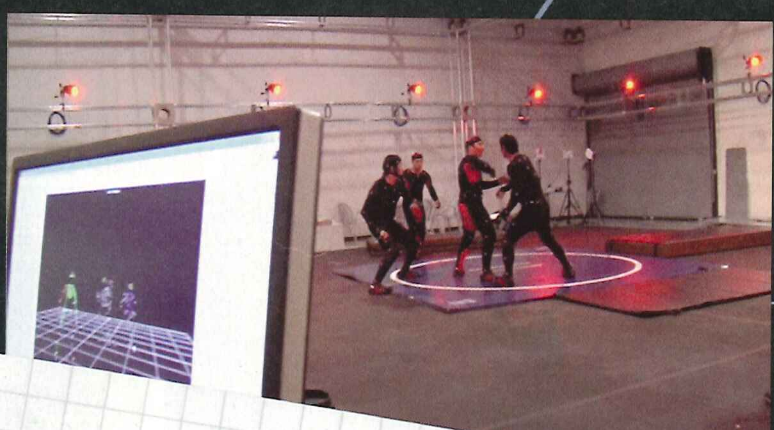
Un material magnífico que, en manos de **High Moon Studios**, da pie a un juego difícil de catalogar, ya que integra, de manera totalmente fluida, distintos géneros: pelea cuerpo a cuerpo, mecánica *shooter*, conducción e incluso infiltración. Todo ello con un objetivo claro: transmitir al jugador, en todo momento, la sensación de ser Bourne, el espía amnésico, la máquina de matar de 30 millones de dólares que poco a poco va redescubriendo el potencial que hay en su interior, huyendo siempre de las fuerzas policiales y de sus antiguos compañeros de *Treadstone*, la agencia secreta que le convirtió en asesino.

El propio usuario es el primer sorprendido ante la contundencia y efectividad de Jason Bourne, especialmente en el combate cuerpo a cuerpo. Aunque el protagonista no tiene el rostro de Matt Damon, su forma de pelear es igual de explosiva que en la película. No en vano, la coreografía de las peleas de ***La Conspiracion Bourne*** ha corrido a cargo de Jeff Imada, toda una leyenda en Hollywood, y responsable de diseñar las peleas de la trilogía cinematográfica de Bourne. Utilizando sólo dos botones (más un tercero para cubrirte y un cuarto para ejecutar *takedowns*) podrás dar puñetazos, codazos, patadas, destrozar las articulaciones



Bourne utiliza todo su entorno como un arma más: en este caso, arrojando a su enemigo por la borda

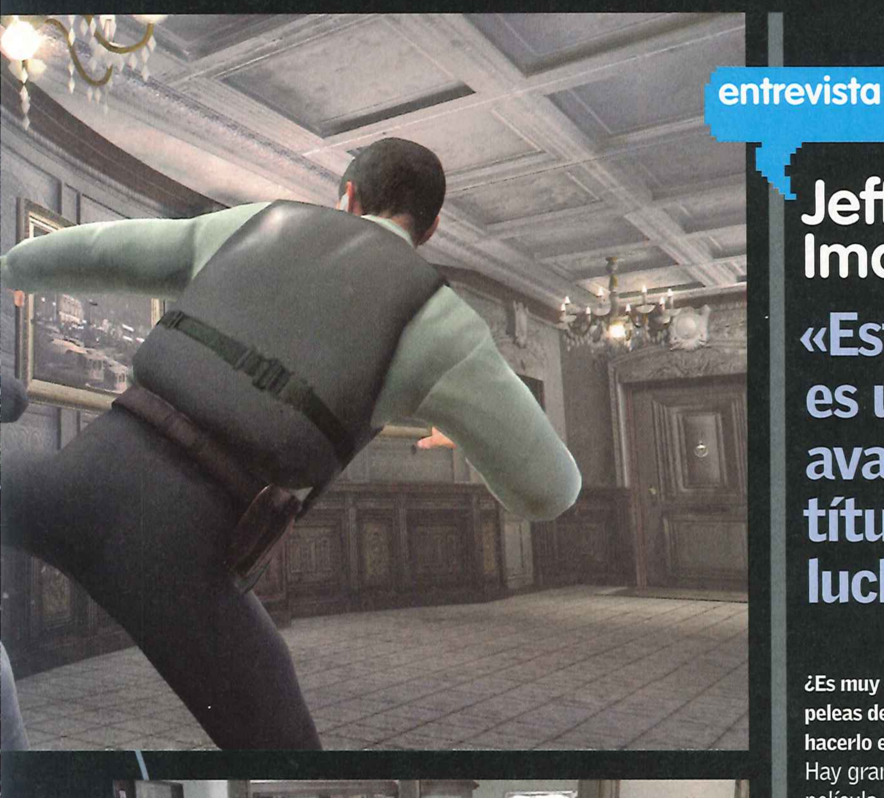
MAKING OF. Si quieres saber cómo se gestó La Conspiración Bourne, visita su página web (www.bournethegame.com). Aquí encontrarás un vídeo con el Making Of del juego, en el que se muestra cómo se diseñaron las peleas, bajo la supervisión de Jeff Imada.



del rival con distintas llaves y utilizar elementos del entorno para neutralizar a tus enemigos: desde usar un libro a modo de arma, hasta arrojarles por el hueco de una escalera o empotrar sus cabezas contra un ventanal. Cuanto más y mejor combata Bourne, más subirá su nivel de adrenalina, hasta el punto de ejecutar letales *takedowns* sobre uno, dos y hasta tres enemigos al mismo tiempo, a través de una mecánica *QTE* (*Quick Time Event*) en la que tendrás que presionar acertadamente los botones que aparecen en pantalla, con resultados acongojantes. Lo grandioso de ***La Conspiración Bourne*** es que tanto las peleas como la utilización de armas de fuego, están impecablemente integradas en el desarrollo de cada fase, de tal forma que es el propio usuario quién decide cómo enfrentarse a cada enemigo, en cada momento. Habrá a quién le guste más disparar, y otros que prefieran la gresca y el contacto directo. En cualquier caso, la diversión y el espectáculo están garantizados. Si eres de los que les apasiona tirar de gatillo, también podrás interactuar con elementos del escenario, haciendo estallar depósitos de combustible, coches y ejecutar secuencias *QTE* cuando el nivel de adrenalina se dispare. Incluso la fase de conducción que llegamos a probar, en la que se recrea la huida de Bourne y Maria Kruetz en el *Mini* rojo por las callejuelas de París, incluye eventos *QTE*. Este nivel, rescatado de la película de Doug Liman, ha sido desarrollado independientemente del resto del juego por antiguos componentes de **Angel Studios**, creadores de *Midtown Madness*. Mucho tráfico, una recreación impecable de París y la persistente policía francesa chupando rueda y protagonizando increíbles colisiones. Y en todo momento, ya sea conduciendo como peleando o disparando, con un uso 100% cinematográfico de la cámara de juego. De hecho, en **High Moon Studios** confiesan haberse inspirado en Paul Greengrass (director de la segunda y tercera parte de la trilogía *Bourne*) a la hora de diseñar las cámaras y ángulos de visión del juego.

Junto a las peleas, la conducción y los tiroteos, el cuarto pilar sobre el que se asienta la mecánica de

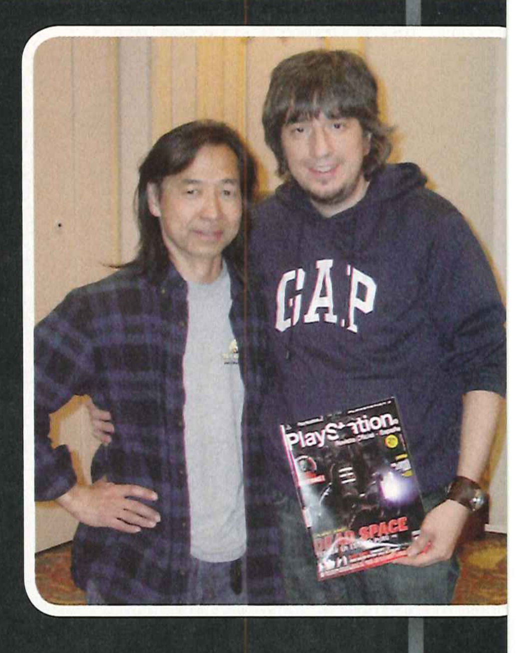
El juego combina con fluidez el combate cuerpo a cuerpo con el shooter, la conducción y la evasión



entrevista

Jeff Imada

«Este juego es un enorme avance en los títulos de lucha»

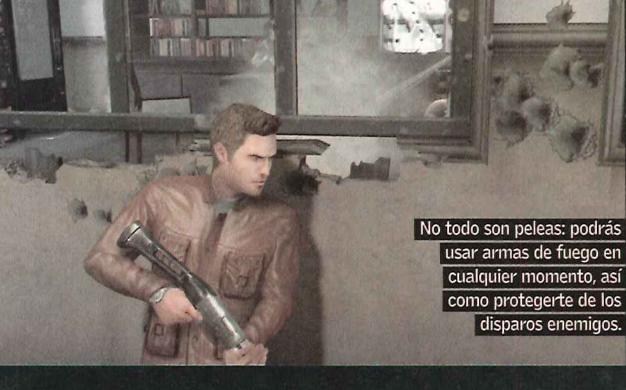


¿Es muy diferente coreografiar las peleas de un videojuego respecto a hacerlo en una película?
Hay grandes diferencias. Para una película, se coreografía una secuencia entera. Todos los movimientos ya están previstos antes de empezar a filmar, y no se cambia nada. Para un videojuego tienes que coreografiar segmentos de la pelea, diseñar movimientos específicos, *combos* que se unen para construir la secuencia. Es el jugador quién decide la forma de hacerlo, así que tienes que construirle una librería de movimientos, toda una serie de técnicas diferentes. Además, en ***La Conspiración Bourne*** el escenario tiene una gran importancia, todo es interactivo, lo que supone un gran salto.

Como experto en artes marciales, ¿has encontrado algún juego que reproduciera fielmente una pelea real?
Como ya he dicho, creo que ***La Conspiración Bourne*** supone un enorme avance en cuanto a ofrecer al jugador la oportunidad de crear sus propios movimientos de una forma fluida y realista. No creo que existan actualmente otros juegos que puedan competir con él en realismo.

Las peleas de la trilogía cinematográfica de Bourne han creado una nueva escuela dentro del cine de acción; de hecho, su influencia es evidente en *Casino Royale*. ¿Espera causar la misma conmoción en el terreno de los videojuegos?
Los juegos que aparezcan después quizá no copien necesariamente toda nuestra mecánica de lucha, pero sí podríamos llegar a influir en algunos aspectos determinantes, como la posibilidad de construir tus propios *combos* y de utilizar diversas técnicas y movimientos dependiendo de la proximidad de tu personaje respecto a sus oponentes.

Tu trabajo en *La Conspiración Bourne* es impresionante. Si tuvieras que elegir entre las numerosas películas en las que has trabajado, otra para ser convertida en videojuego... ¿cuál sería?
Golpe En La Pequeña China podría inspirar un gran juego. Y de hecho, John Carpenter (el director) es un gran fan de los videojuegos. No hace otra cosa que ver baloncesto y jugar con los videojuegos. *El Club De La Lucha* sería un material muy bueno para un juego de lucha, diferente a todo lo que se ha visto hasta ahora.


No todo son peleas: podrás usar armas de fuego en cualquier momento, así como protegerte de los disparos enemigos.



AL VOLANTE POR PARÍS. ¿Quién no recuerda la célebre persecución en Mini de El Caso Bourne? Un equipo de ex-componentes de Angel Studios (Midtown Madness, Midnight Club) se ha encargado de recrearla en PS3 con todo lujo de detalles. Aprieta el acelerador a fondo y utiliza el freno de mano para dejar atrás a la policía, mientras esquivas el tráfico de París. Incluso podrás ejecutar Quick Time Events que te dejarán sin respiración.





A dos ruedas

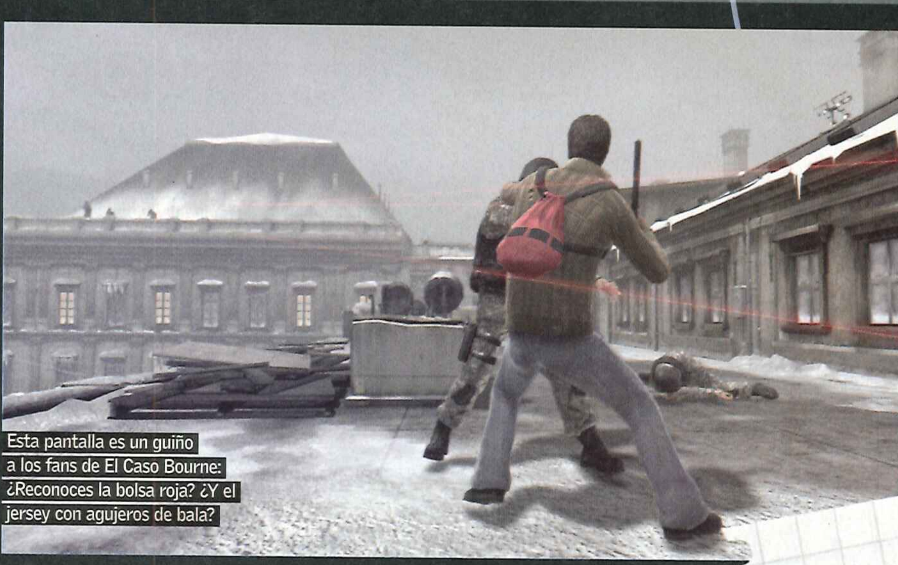
Dos de los especialistas de El Caso Bourne nos demostraron su habilidad con el volante simulando una persecución... para luego darnos un tranquilo paseo a dos ruedas.











Esta pantalla es un guiño a los fans de El Caso Bourne: ¿Reconoces la bolsa roja? ¿Y el jersey con agujeros de bala?



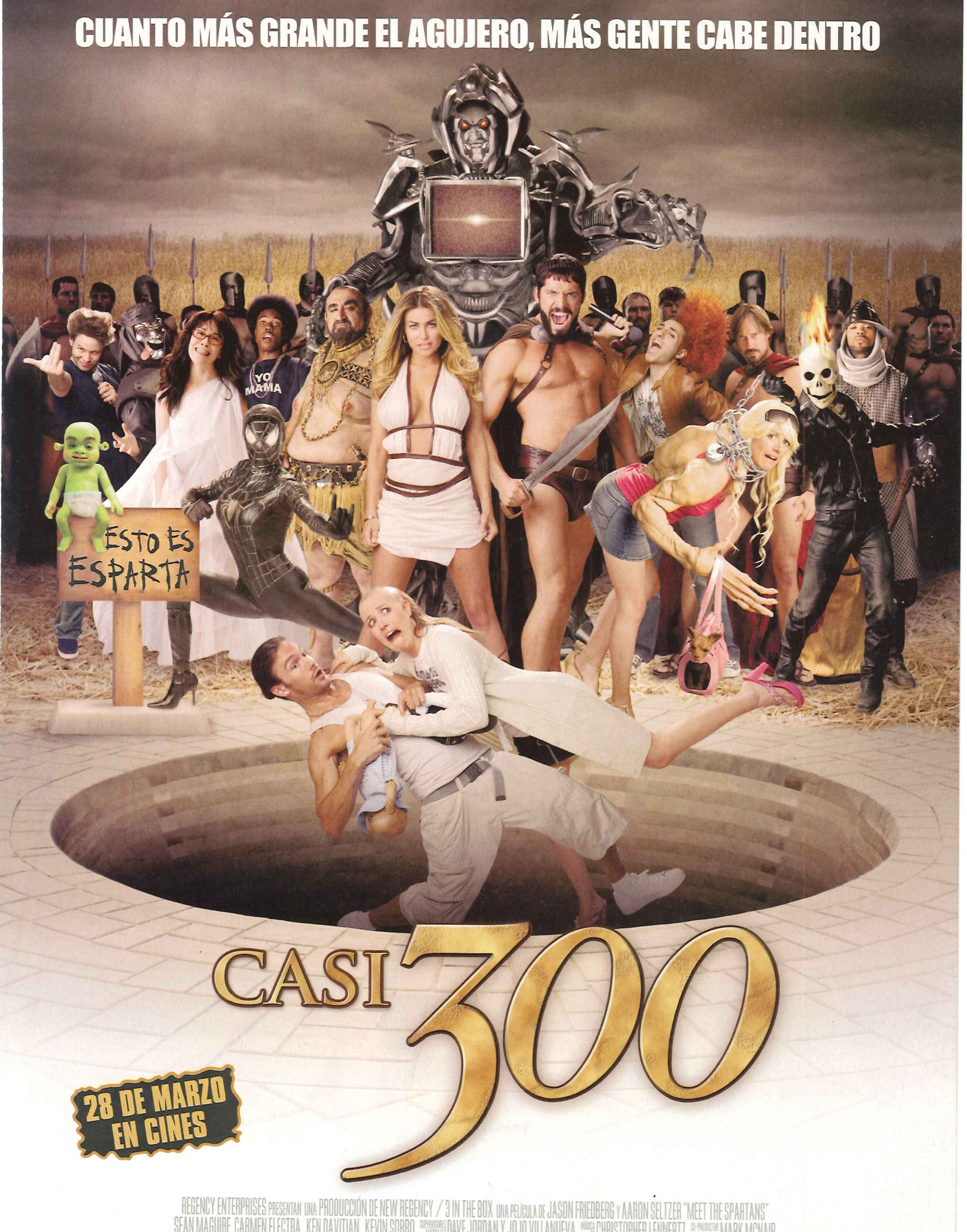
Ni jiu-jitsu, ni mandangas exóticas. Nada tan efectivo como un seco y preciso rodillazo en las gónadas.

Vivendi ha contado con el asesoramiento de Tony Gilroy, guionista de las tres películas de Bourne

La Conspiración Bourne ha sido bautizado como *Escape & Evade*. Cuando la confrontación directa roce el suicidio, será el momento de salir por piernas, de huir sin más, escapando siempre de la mirilla láser de los francotiradores y dejando seco, de un simple *take-down*, a aquellos desgraciados que osen cruzarse por tu camino. No puedo borrar de mi mente la imagen de un marine de la embajada, al que Bourne deja K.O. de una contundente patada en el pecho, sin por ello parar de correr en ningún momento.

Pero el juego no sólo recrea escenas de la película (como el duelo contra Castel en el piso de París, en el que podrás utilizar el boli como arma), sino que incorpora, a modo de *flashbacks*, niveles creados originalmente para el juego que muestran algunas de las operaciones que realizó Bourne bajo las órdenes de *Treadstone*, lo que multiplicará la duración del juego.

Esta bomba de relojería llamada ***La Conspiración Bourne*** llegará a las tiendas en un par de meses. En el próximo número profundizaremos aún más en su vertiginosa mecánica y en las habilidades de su protagonista, una auténtica bestia parda que convierte a James Bond en una antigualla amanerada.


CUANTO MÁS GRANDE EL AGUJERO, MÁS GENTE CABE DENTRO
YO MAMA
ESTO ES ESPARTA
CASI 300
28 DE MARZO EN CINES
REGENCY ENTERPRISES PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE NEW REGENCY / 3 IN THE BOX UNA PELÍCULA DE JASON FRIEDBERG Y AARON SELTZER "MEET THE SPARTANS"
SEAN MAGUIRE CARMEN ELECTRA KEN DAVITIAN KEVIN SORBO SUPERVISORES MUSICALES DAVE JORDAN Y JOJO VILLANUEVA MÚSICA DE CHRISTOPHER LENNERTZ CO-PRODUCTOR MARK MCNAIR
DISEÑO DE VESTUARIO FRANK HELMER MONTAJE PECK PRIOR DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN WILLIAM ELLIOTT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SHAWN MAURER PRODUCTOR EJECUTIVO ARNON MILCHAN PRODUCIDA POR JASON FRIEDBERG Y AARON SELTZER PETER SAFRAN
REGENCY
www.casi300.es
ESCRITA Y DIRIGIDA POR JASON FRIEDBERG & AARON SELTZER

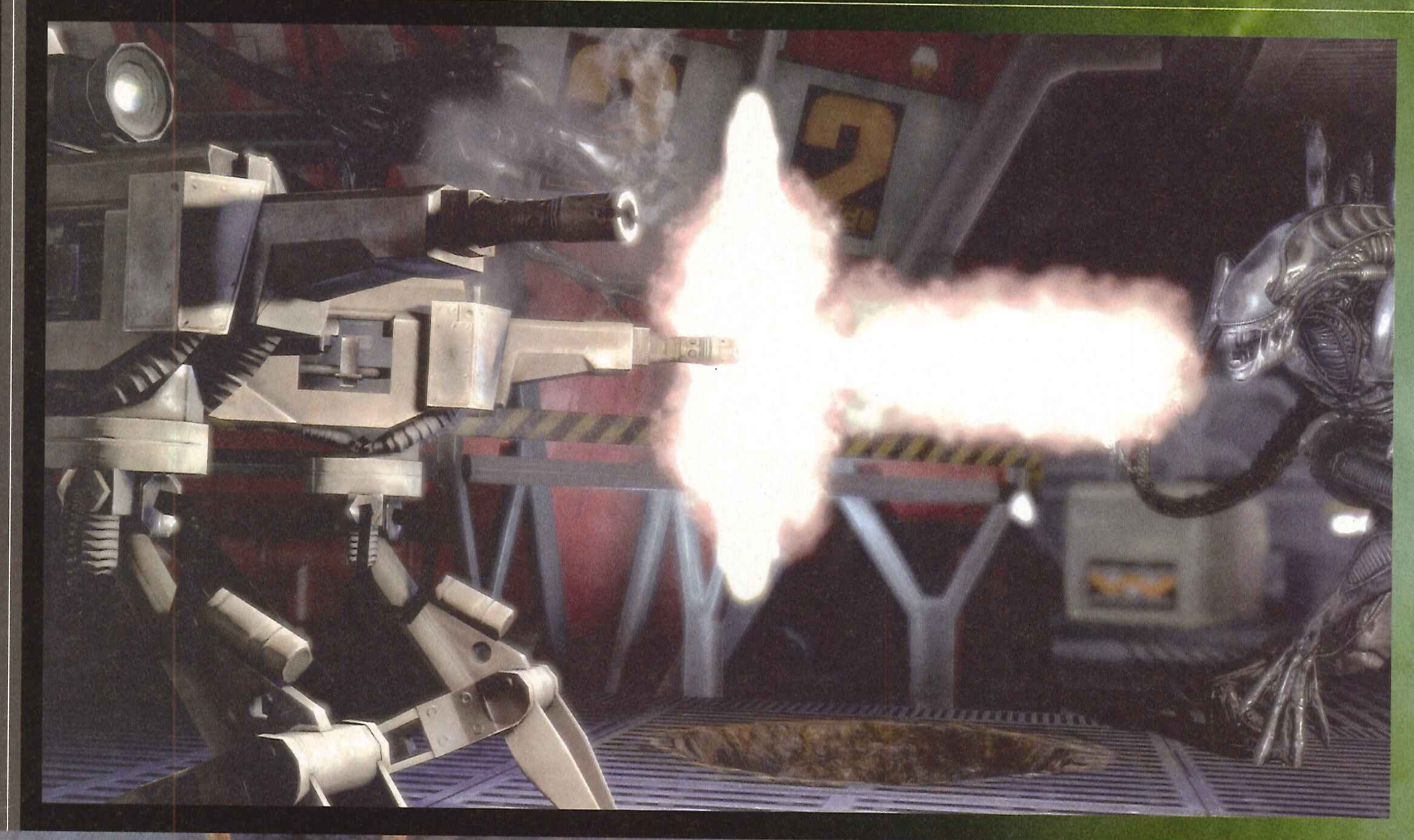


PS3

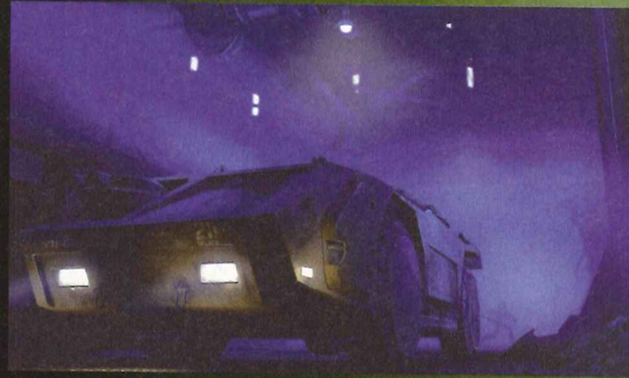
COMBATES A MUERTE CON EL DEPREDADOR DEFINITIVO EN UN TÍTULO TRIPLE A DE SEGA PARA FINALES DE AÑO

ALIENS COLONIAL MARINES

Hacía unos cuantos años que no se dejaba caer por las pantallas de nuestras consolas el monstruo creado por el H.R.Giger para la película de Ridley Scott de 1979: *Alien, El Octavo Pasajero*. El depredador definitivo, máquina de matar perfecta que extendió sus garras durante toda la década en las sucesivas entregas de una de las trilogías más populares de la ciencia-ficción. Este *Aliens: Colonial Marines* que fuimos a ver a las oficinas del equipo de **Gearbox** a Dallas, Texas, tiene como inspiración directa la segunda película de la «serie» (*Aliens*, filmada en el 86 por el «titánico» James Cameron). La película se adentraba de lleno en el terreno de la acción bélica más testosterónica: un grupo de marines viaja a la colonia asentada sobre el planeta en el que se encontraron los huevos de los que salió el primer *alien* que aterrorizó a la tripulación de la sufrida *Ripley* en la primera película... colonia de la que no se tienen noticias y que, evidentemente, ha sucumbido a un ataque masivo de *aliens* a los que deberán enfrentarse el grupo de marines. No pretendemos desvelar detalles de la trama de la película (si te la perdiste en su día, ya estás tardando en buscar), pero baste decir que la frenética acción y los cruentos combates entre marines y *aliens* son la inspiración directa de este juego que nos ›







BANDA SONORA. Tuvimos la oportunidad de escuchar algunos temas de la potente banda sonora, obra de un compositor de primera línea cuyo nombre no se desveló. Completamente orquestada, en nada desmerecía a la épica fanfarria de la película.

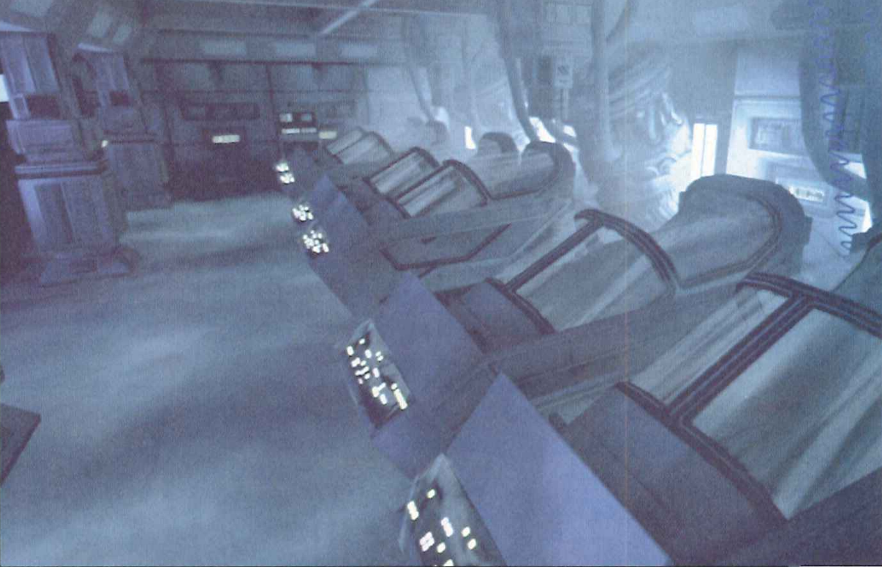
CARA A CARA. Como va siendo norma en el shooter actual, el juego incluirá secuencias QTE cuando tengamos la desgracia de llegar al cuerpo a cuerpo con un letal alien. Un desesperado último intento por salvar la vida, tal y como nos contaron.

ocupa, un título de primera categoría que **Sega** está produciendo por todo lo alto de cara a su publicación a finales de año.

Así, ante una producción generosa y una criatura como inspiración por la que no podemos profesar mayor devoción, estábamos deseando ver qué se estaba cociendo en la oficinas texanas de **Gearbox**. Este equipo de desarrollo es el responsable de diferentes versiones y adaptaciones de títulos de la categoría de *Halo* o *Half Life*, así como los autores de la serie *Brothers In Arms* de la generación anterior. Pero **PlayStation 3** ya es más que una realidad y, sin duda, no hay mejor excusa para aprovechar toda su potencia revisitando a una criatura sinónimo de terror, acción y combates a muerte: ingredientes perfectos para cocinar un gran juego. Y todo apunta a que así va a ser. Dos cosas nos quedaron muy claras después de pasar una tarde con los desarrolladores de **Gearbox**, al charlar con los responsables de los diferentes departamentos (gráfico, sonido, música, jugabilidad...) y ver en primicia absoluta una *demo* jugable de un cruento enfrentamiento en un hangar entre *aliens* y marines espaciales. Primero, que el juego está en buenas manos: los chicos de **Gearbox** son unos auténticos «flipados» de la película de James Cameron (nos dejaron jugar con una réplica del sensor de movimiento que utilizan los marines, los rifles de pulsos –modelados a partir de armas de verdad- con los que realizan la captura de movimientos...). Y, segundo, que el título es uno de los

Los de Gearbox son auténticos «flipados» de la película

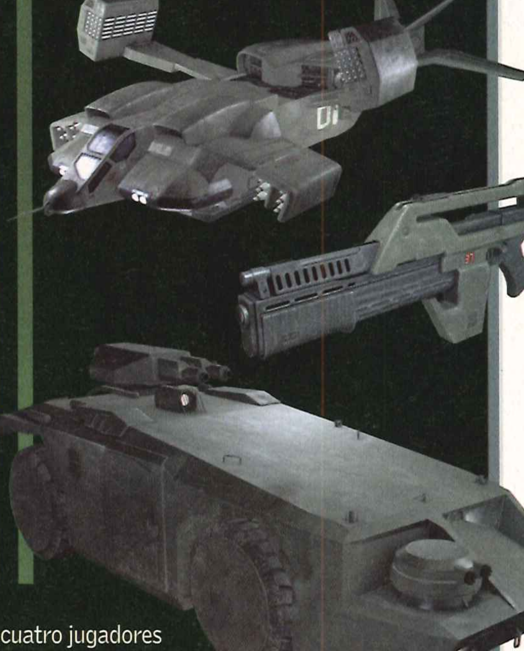




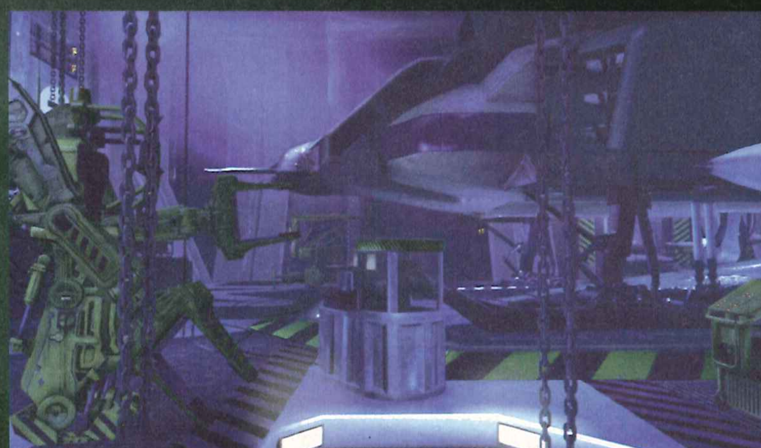


ARTILLERÍA PESADA

El plantel completo de armas que utilizaban los marines de la película estará disponible para nuestro uso y disfrute. Esperemos que ocurra otro tanto con vehículos como el APC o la nave de descenso, aunque estos datos están por confirmar.



EL PEOR ENEMIGO. Los aliens se moverán de acuerdo a una refinada IA que hará que cada combate sea distinto al no haber acción scriptada: trepando por paredes y techos, buscando siempre nuestro cogote.



proyectos más fuertes de **Sega** para este año, en términos de producción: una buena inyección de recursos cuya potencia sentimos allí, con más de 200 personas trabajando en un título que ya lleva un año de desarrollo.

El juego en sí es un *shooter* en primera persona que no va a escatimar en nada a la hora de exprimir las capacidades técnicas de nuestras **PlayStation 3**, algo que comprobamos personalmente al descubrir el fantástico aspecto que presentarán en el juego tanto las famosas «cucarachas espaciales» como las armas, equipo y, sobre todo, agobiantes escenarios en los que transcurrirá la acción.

Aprovechando las tendencias más recientes en el género, ***Aliens: Colonial Marines*** nos pondrá al mando de un escuadrón que se adentra en la nave *Sulaco*, donde terminaba la historia de la película de 1986. Deberemos jugar con cabeza y dirigir a nuestro equipo. Los marines tendrán diferentes roles: ingeniero, armas pesadas, explorador... y tendremos la posibilidad de jugar en los diferentes puestos, tanto jugando solos como con amigos, pues el título incluirá un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores para que puedas jugarte la historia entera con tus colegas.

Sobre opciones multijugador Online y sobre detalles de la historia (que, por cierto, está escrita por los mismos guionistas de *Battlestar Galactica*), los programadores de **Gearbox** se mostraron tan celosos de proteger su particular «criatura» como la mismísima reina *alien* del final de la película de Cameron. Pero nosotros nos marchamos muy tranquilos: sabemos bien que algo bastante gordo se está incubando en Dallas...

TNA TOTAL NONSTOP ACTION WRESTLING ¡IMPACT!

PS3 PS2

DESCUBRE LAS «BONDADES» DE LA NUEVA LIGA DE PRESSING CATCH QUE ARRASA EN ESTADOS UNIDOS

Ya no se puede considerar un espectáculo marginal. El *wrestling* arrasa en nuestro país y esto se traduce en programas de televisión, *merchandising*, figuras de acción y, cómo no, videojuegos. En la actualidad *WWE Smackdown! Vs. Raw* es un éxito en las listas de ventas y entre los juegos más solicitados pero, ¿es esta la mejor opción? ¿Hay vida más allá de la *WWE*? Por su puesto, bienvenidos a la *TNA*.

La *TNA* comenzó en el año 2002 con sede en Nashville. Nació como contrapartida al espectáculo de la *WWE*, proponiendo combates más dinámicos, más duros y con reglas sensiblemente distintas, exigiendo más violencia explícita y otorgando el cinturón de campeón aunque se gane el combate por descalificación o por su cuenta fuera del *ring* (éste, además, tiene una característica diferencial; es hexagonal). Esta liga más «severa» ha hecho que grandes iconos del *Pressing Catch* se decidiesen por esta disciplina: en ***TNA*** podemos disfrutar del carisma de Kurt Angle, Jay Letal, Booker T o Christian Cage, entre otros luchadores de renombre. El nuevo juego de lucha de **Midway** (productores de la saga *Mortal Kombat*, expertos en el género) se inspira en esta espectacular disciplina para acercarnos un poquito más a estos fascinantes personajes, y hemos podido probar las grandes diferencias que harán destacar a este ***TNA Impact!*** respecto a sus competidores.

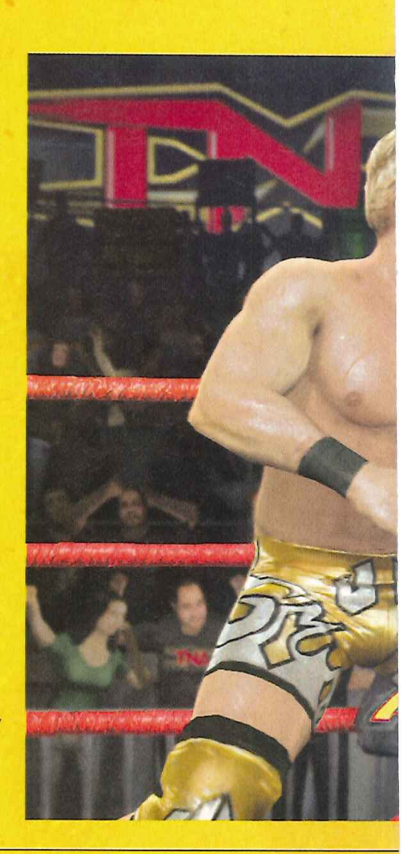
En un primer contacto el juego entra por los ojos, mostrando un apartado técnico espectacular, con unas animaciones más cuidadas que de costumbre, expresiones faciales realistas y detalles brillantes como el sudor que emanarán los personajes por sus poros (tan minucioso que puede resultar incluso repulsivo).

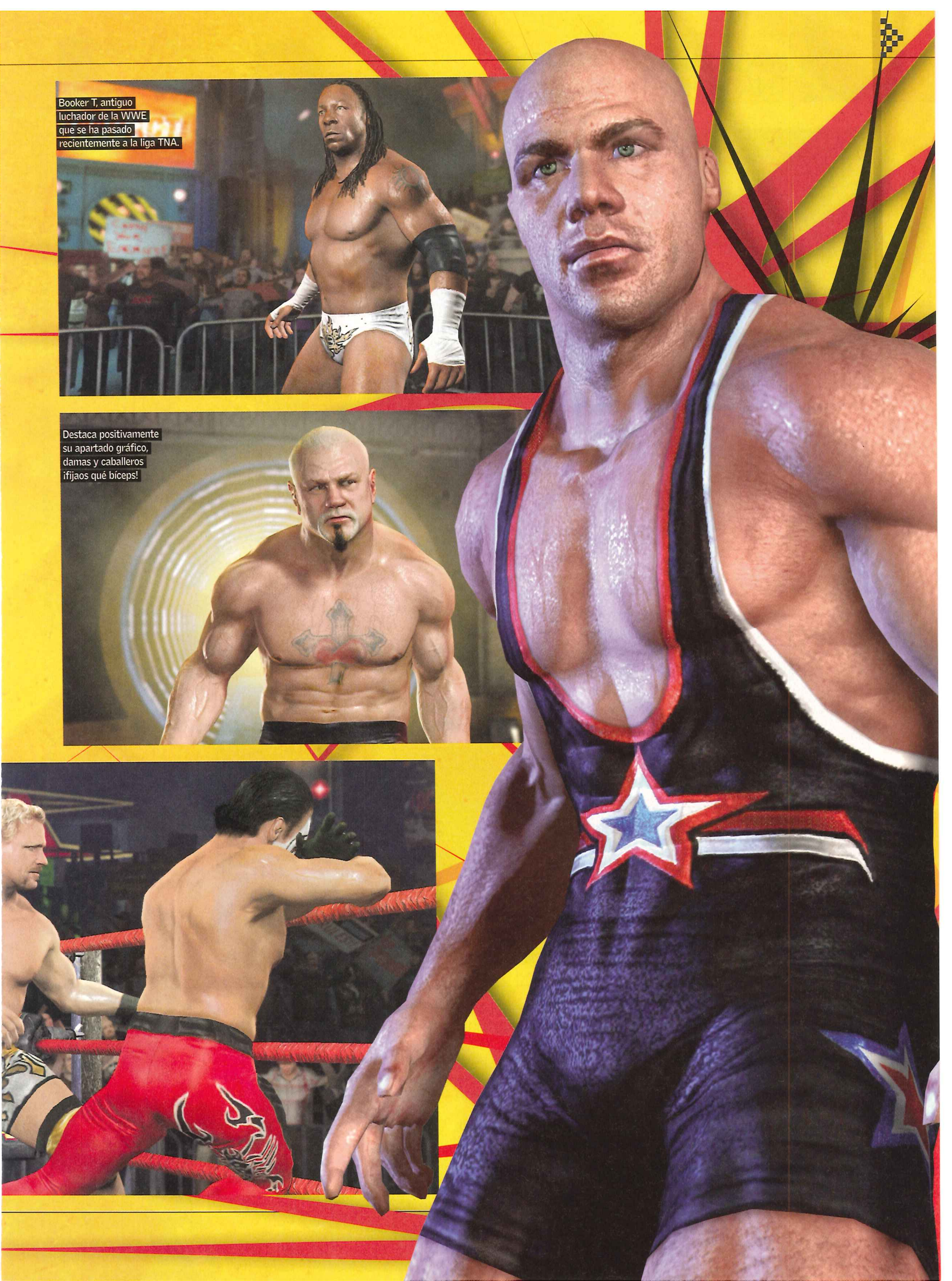
Los movimientos están capturados de los luchadores reales, mostrándose mucho más contundentes y realistas. En su versión final, el juego contará con más de 25 personajes, entre los que se han confirmado a Abyss, Rhino, Scott Steiner, Booker T y, como no podía faltar, Kurt Angle, actual campeón de los pesos pesados que estuvo con nosotros en la presentación de ***TNA Impact!***.

El juego tiene un completo modo para un jugador, donde tendremos que ir escalando puestos en la carrera profesional de nuestro luchador (el cual podremos crear o seleccionar de la lista de luchadores). Este modo irá aumentado de dificultad a medida que vayamos progresando, convirtiéndonos en profesionales, teniendo que ajustar hasta dónde quieres arriesgar la salud de nuestro luchador para no resultar lesionado. El modo On-line es otra de las grandes bazas del juego, ya que permitirá enfrentarnos a otros aficionados en la red.

En el control está la clave

Aunque quizás, más allá de las ligas y de disponer de una o de otra licencia, el verdadero factor característico de ***TNA Impact!*** reside en su accesibilidad: mientras el control de otros títulos de *wrestling* es demasiado arduo al principio y exige muchas horas de entrenamiento, en el juego de **Midway** es mucho más intuitivo y preciso. En pocos minutos tendremos el control del personaje y podremos derro-



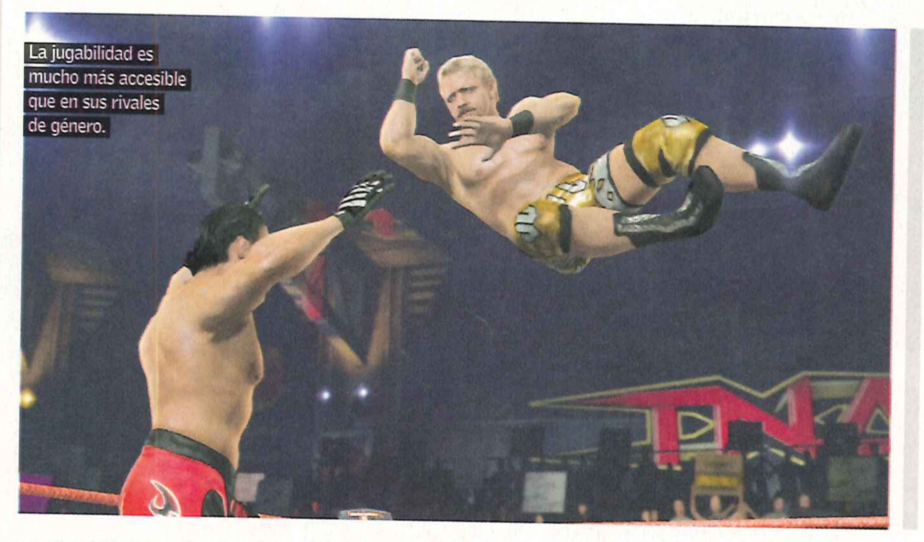


Booker T, antiguo luchador de la WWE que se ha pasado recientemente a la liga TNA.

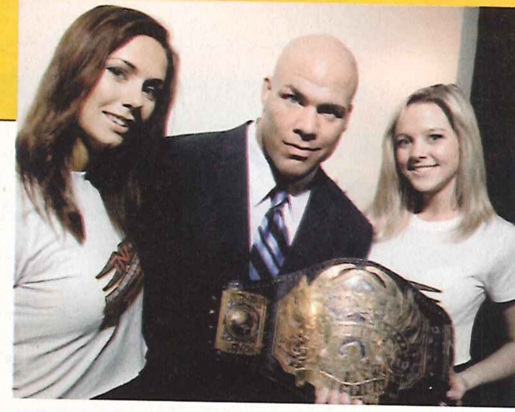
Destaca positivamente su apartado gráfico, damas y caballeros ¡fijaos qué bíceps!





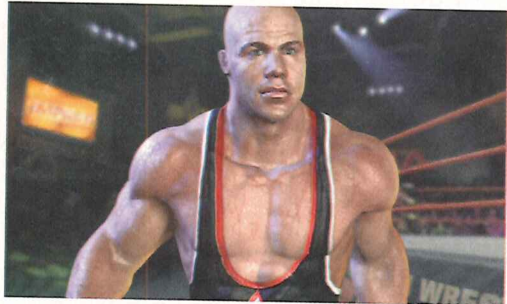


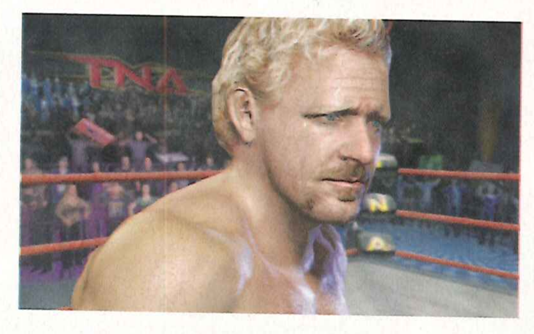
La jugabilidad es mucho más accesible que en sus rivales de género.



A solas con Kurt

De campeón olímpico de lucha libre deportiva a actual rey de la TNA. Kurt Angle estuvo con todos nosotros en Londres, en la presentación del título, descubriéndonos sus claves.









Estos señores de la guerra no se andan con tonterías a la hora de romper los huesos de los rivales.



TOTAL NONSTOP ACTION.

Aquí hay poco espacio para las treguas. Rings hexagonales, reglas más duras y movimientos menos permisivos son algunas de las características de la liga TNA de Wrestling.



tar al rival con relativa facilidad y realizar espectaculares *combos* (la mayoría se efectúan mediante movimientos pre-programados), o humillar al contrincante mediante denigrantes posturas y todo tipo de vejaciones, todo esto sin combinaciones de botones imposibles ni fórmulas especialmente retorcidas.

Como no podía faltar, en *TNA Impact!* podrás encontrar todos los movimientos característicos del *wrestling*, como las espectaculares llaves o subirse al ring; enfatizadas por las fantásticas animaciones del título, que nos harán olvidar los robóticas y ortopédicos movimientos de otros juegos del género (integrados de forma mucho más creíble en la acción).

En definitiva, una opción bastante diferente y madura en un terreno que hasta ahora monopolizaba la *WWE* y su *Smackdown! Ws. Raw*, que logra destacar por su apartado técnico, jugabilidad y opciones (especialmente su modo multijugador, tanto On-line como para cuatro jugadores en una consola en Off-line).

Por otra parte, se rumorea que una importante cadena de televisión de nuestro país está peleándose duro por conseguir los derechos del programa, por lo que no habrá ya excusa para adelantarse y ser el primero en conocer a este grupo de gladiadores el próximo verano.



3+
www.pegi.info
SAL AL CAMPO Y JUEGA CON TUS AMIGOS
Jasmin
Fácil de jugar, pero difícil de dominar, Everybody's Golf para PS3 es un divertido juego interactivo con el que todo el mundo va a disfrutar. Diviértete en el modo rápido con 4 amigos o en el increíble campeonato online donde competir hasta con 50 jugadores de todo el mundo.
Tú decides, pero la fantástica experiencia en alta definición de PS3 no te decepcionará.
¿Y bien? ¿Eres el mejor de tu casa o el mejor del mundo?
eu.playstation.com
EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Clap Hanz Ltd. Everybody's Golf is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente







ES EL TURNO DE LA GUERRA. Los combates basan las acciones de los personajes, en tiempo real, en la clase bélica de cada uno.



MODELADO DE ENSUEÑO. El cel-shading aplicado a los personajes les dota de un aspecto propio de una superproducción de anime, al estilo del Estudio Ghibli.

Sega se dispone a revolucionar la estrategia con este espectacular juego

PS3 Cualquier *RPG* que no tenga ambientación medieval (el camino más fácil, vaya) cuenta, como mínimo, con llamar la atención de los jugadores. Y **Sega** va a optar por ofrecer algo distinto con ***Valkyrie Of The Battlefield: Gallian Chronicles*** (en Europa aparecerá como *Valkyria Chronicles*). De entrada, la acción de este título tiene lugar en un mundo llamado Europa, en concreto en el país de *Gallia*. Las guerras por el *Ore*, el combustible principal del planeta, llevan a *Gallia* al combate con la ambiciosa Federación del Este. Nuestro papel, como miembros de las fuerzas insurgentes, es el de repeler a los invasores.

La primera sorpresa que aporta el juego es el sistema de combate, llamado *BLITZ* (*Battle Of Live Tactical Zones*; es decir, «combate de unidades tácticas en vivo»).

Durante la batalla, controlarás a tus unidades en tiempo real, pero con movimiento limitado a las características de cada personaje: infantería, tiradores, conductores de tanques...

También se te permitirá elegir dónde apuntar los ataques. El escenario es otro punto fuerte en los combates: podrás, por ejemplo, enviar a francotiradores a los tejados o mover el resto de unidades por las calles. Y todo con un espectacular *cel-shading* que recuerda bastante a las películas de **Studio Ghibli** por la calidad del modelado. ¿Quién da más?

COMPAÑÍA **SEGA** DESARROLLADOR **SEGA** GÉNERO **ESTRATEGIA** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **ABRIL**

PSP: éxito de ventas y nueva PSP Store

Sony está de enhorabuena con las cifras de venta de su consola portátil en Japón: ocho millones de unidades desde febrero. Además, se va a lanzar una nueva versión de PSP Store que eliminará la necesidad de conectar la consola al PC.



Nero y Dante ya han arrasado el planeta

Pero no literalmente... de momento. Estos dos cazademonios han conseguido que se vendan más de dos millones de unidades de Devil May Cry 4 en tan sólo tres semanas desde de su lanzamiento.



Carátula nipona de Metal Gear Solid 4

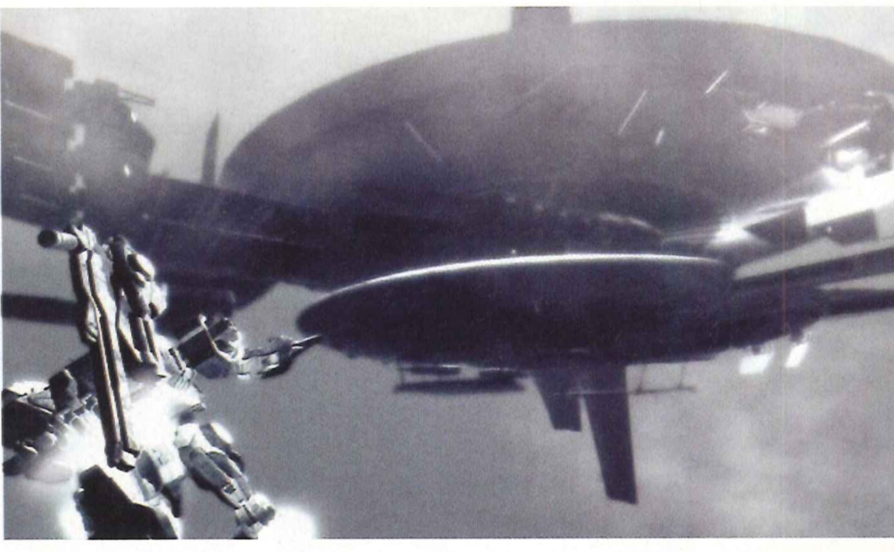
La expectación que Konami ha creado no conoce límites. Todos están pendientes del mes de junio, en el que se lanzará en todo el mundo Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots. Mientras, disfrutamos de la carátula oficial de la versión japonesa.



Fans de Naruto: ¡Namco os necesita!

CyberConnect 2 prepara el estreno de Naruto en PS3, pero necesita a sus seguidores. Aquellos fans que entren en la página oficial The Hokage Room (www.hokagesroom.com) podran sugerir a Bandai Namco el subtítulo del juego; es decir, la frase que siga a «Naruto: Ultimate Ninja».





ARMORED CORE: FOR ANSWER

From Software ultima la entrega más espectacular de esta saga robótica

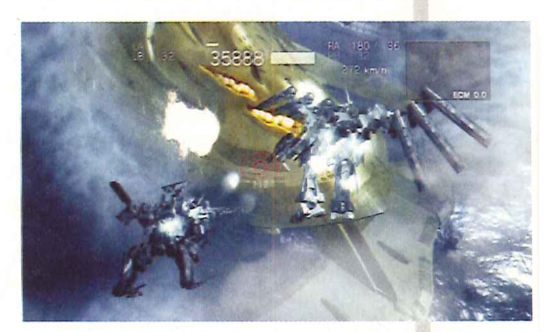
PS3 La fascinación de los japoneses por los robots no conoce límite. Y si son gigantescos *mechas* customizables, mucho mejor. La quinta entrega de la saga *Armored Core* desembarca en PS3 con la fórmula habitual: cientos de piezas para nuestro *mecha* (el doble que en *Armored Core 4*), combates muy pirotécnicos y la posibilidad de comparar nuestro robot con el de un amigo en el modo On-line, donde se libran los enfrentamientos más intensos.

Entre las novedades, la estrella absoluta van a ser los *Arm Forts*. Estos gigantescos enemigos miden varios kilómetros y para derrotarlos es preciso destruir una parte de su estructura en cada combate. Para apreciar la majestuosidad de estos rivales, el juego ofrece un entorno gráfico mucho más atractivo, en el que van a destacar los efectos de luz, el nuevo diseño de los *AC* y el modelado de los escenarios que destruyamos.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA





COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **18 DE MARZO**

GT5: PROLOGUE

Polyphony Digital crea el juego más real de PS3

PS3 *Gran Turismo 5: Prologue* está causando sensación en Japón. Tanto la versión con soporte físico como la descarga del juego a través de *Playstation Store* han sido productos estrella de esta temporada. El realismo es la meta de este aperitivo de lujo, un realismo en el que el título se recrea. 50 vehículos de las primeras marcas se hallan en GT5, que lleva la diversión de anteriores entregas a nuevas cotas. Todo parece tangible, real, pero también lo será la dificultad para obtener créditos y superar las pruebas más duras. Y atentos, porque a finales de año se activará el modo On-line del juego... ¡Van a ser unas navidades muy intensas!





A GANAR LOS CRÉDITOS. El desorbitado precio de los coches más atractivos, como los Ferrari, exige superar retos peliagudos.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

COMPAÑÍA **SCEJ**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
GÉNERO **SIMULADOR DE CONDUCCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **YA DISPONIBLE**



Gust vuelve a demostrar que los sprites 2D y el rol son una combinación infalible.

MANA KHEMIA 2

Alquimia y magia para PS2

PS2 Los desarrolladores de **Gust** preparan otro de sus regalos en forma de juego para los jugadores japoneses. Se trata de *Mana-Khemia 2: Ochita Gakuen To Renkinjutsushi Tachi*, la última entrega de su emblemática saga rolera. Estamos ante una interesante mezcla de juego de rol, simulador escolar y combates por turnos.

Al comenzar el juego, has de escoger entre dos protagonistas, Roselux Meitzen, un taciturno espadachín, o Ulrika Mewberry, hechicera impulsiva. De este modo, las habilidades de cada personaje definen el desarrollo de la aventura, así como su nivel de dificultad. **Gust** permanece fiel a las 2D y, como buenos artesanos, están creando un juego repleto de colorido y animaciones atractivas.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

COMPAÑÍA **GUST**
DESARROLLADOR **GUST**
GÉNERO **RPG**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **MAYO**



« **ALQUIMIA BÁSICA.** La combinación de elementos es esencial para avanzar en esta aventura.





LOS MÁS VENDIDOS

1 **POISON PINK**
PS2
ESTRATEGIA
(BANPRESTO)

2 **KIMIKISS EBKORE+**
PS2
AVENTURA
(ENTERBRAIN)

3 **MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN NO YABOU**
PSP
ACCIÓN
(NAMCO BANDAI)

4 **DEVIL MAY CRY 4**
PS3
ACCIÓN
(CAPCOM)

5 **MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND**
PSP
AVENTURA
(CAPCOM)

LOS MÁS ESPERADOS

1 **METAL GEAR SOLID 4**
PS3
TACTICAL ESPIONAGE A.
(KONAMI)

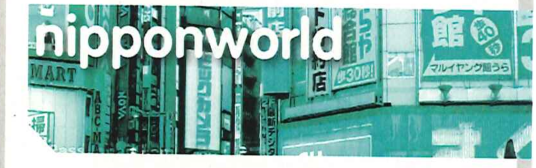
2 **SOUL CALIBUR IV**
PS3
LUCHA
(NAMCO BANDAI)

3 **RESIDENT EVIL 5**
PS3
SURVIVAL HORROR
(CAPCOM)

4 **LOCO ROCO 2**
PSP
PLATAFORMAS
(SONY C.E.)

5 **FINAL FANTASY DISSIDIA**
PSP
LUCHA
(SQUARE ENIX)

JAPÓN ES DIFERENTE



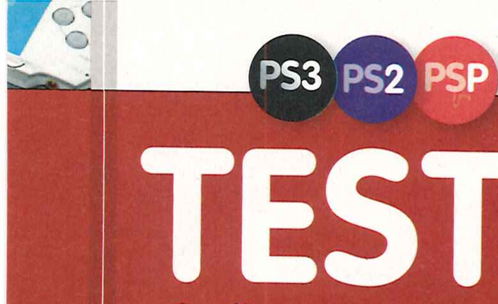
SUKEBAN: CHICAS MALAS

A principios de los 70, mientras Japón abraza la cultura y el capitalismo occidentales, la juventud se deja arrastrar por el desencanto. La imagen modélica que quiere transmitir el país no se corresponde del todo con la realidad de sus calles, donde surgen las bandas juveniles. El escapismo de estos jóvenes es la delincuencia menor, las peleas y en general el alboroto, todo para hacerse notar y ser los más populares.

Las chicas japonesas también aparecen en estos grupos. Son las *Sukeban* («malos presagios»), muchachas que abandonan los estudios y se agrupan por rebeldía. Sus señas de identidad son el pelo teñido de colores estridentes y la modificación del clásico uniforme escolar, con calcetines de colores, faldas demasiado cortas y accesorios llamativos. Para sus actividades ilegales se amparan en que, de ser detenidas, pueden salir más o menos impunes gracias a la ley japonesa sobre menores, que tacha esos delitos como «pre-delincuencia». El cine ha glorificado la imagen de las *Sukeban*, gracias a directores como Norifumi Suzuki y sus películas: *Girl Boss Guerilla* o *Terrifying Girls' High School*. Hoy día poco queda de estas jóvenes rebeldes.




ESTAS NO SON LAS CALLES EN LAS QUE TU CRECISTE
MEZCLA DE FÚTBOL CON PARKOUR, ALGO INDESCRIPTIBLE
Y TOTALMENTE IMPARABLE. ASÍ QUE PON A PRUEBA TUS REGATES,
TIROS, Y FILIGRANAS O BIEN APÁRTATE A UN LADO.
LA CALLE ESTÁ QUE ARDE
·FIFASTREET3.COM
FIFA STREET 3
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS BIG
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
YA A LA VENTA
NINTENDO DS
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.



TEST

Analizamos todas las novedades







Kratos yace en el suelo después de evitar que el mundo de los Dioses y del hombre se pierda para siempre.





«De Dioses y el Hombre...»

La mitología griega es un filón de dioses, héroes, titanes y otras criaturas imaginarias. En Chains Of Olympus cobran especial protagonismo Atlas (el titán que sujeta el mundo sobre sus hombros), Helios (el sol), Caronte (el barquero que conduce a los muertos al Hades) y Perséfone (la reina del Inframundo, que desea vengarse de los dioses).











Cuidado con las gorgonas, su temible mirada puede convertir a Kratos en piedra al instante.

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS



Dioses en tu bolsillo

PARA READY At Dawn, PSP se ha convertido en su hábitat natural. Después de dejar con la boca abierta a todo el mundo con *Daxter*, se pasan sin pestañear del género de las plataformas a un juego de acción mitológica. Además con el desafío de dar forma a una precuela que tenía que estar a la altura de las dos ediciones de la serie para **PlayStation 2**.

Pues lo han hecho con una solvencia que ha conseguido que ***God Of War: Chains Of Olympus*** se convierta en el título más esperado para **PlayStation Portable**. De hecho, **Sony** quiere aprovechar la oportunidad y ha puesto a la venta un *pack* especial que incluye el modelo *Slim&Lite* y el juego.

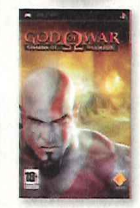
El equipo de **Ready At Dawn** dirigido por Ru Weerasuriya, en estrecha colaboración con los responsables de los dos primeros capítulos (los estudios Santa Monica de **Sony**) han preparado una auténtica delicia para tus dedos que se remonta a los acontecimientos del primer *God Of War* para **PlayStation 2**. Para los que hayan permanecido en el sótano de **Ben Reilly** o perdidos en la selva amazónica durante los dos últimos años, haremos un repaso a los antecedentes de este atormentado héroe. Si buscamos información sobre Kratos, no tardaremos mucho en encontrar que dentro de la mitología griega hubo un personaje que, bajo el nombre de Kratos, era la personificación masculina de la fuerza y el poder. Hijo del titán Palas y de Estigia, era parte del séquito de Zeus, con su hermano Zelo y sus hermanas Bía y Niké (sí, la misma que dio nombre a la marca deportiva). El Kratos del juego también está al servicio de los dioses del Olimpo y su presencia destila poder y fuerza. En ***God Of War: Chains Of Olympus*** vamos a conocer no sólo lo que ocurre justo antes de que comience la primera entrega para **PlayStation 2**, sino también parte de su oscuro pasado. Pero siempre a través de retazos, *flashbacks* que en su mayoría están representados por imágenes estáticas, algunas de gran belleza (como en la que Kratos aparece tallando una flauta para su hija, la misma con la que interpretaba la melodía que le persigue durante el último tercio del juego) y otras que dan fe de que algo horrible ocurrió en algún momento, bajo el ignominioso designio de los implacables dioses. ¿Por qué la hija de Kratos se encuentra en el Hades? ¿Dónde está su madre? Ya sabemos que el Fantasma de Esparta no es ningún santo, pero si es verdad lo que dan a entender algunas de las imágenes, su espíritu carga con más pecados que almas en pena la barca de Caronte.

Ready At Dawn ha dado en el clavo desarrollando un UMD a la altura de las dos entregas para PS2

Motor gráfico «de la casa» 2.0

Dejando a un lado el cariz de tragedia griega que toma ***God Of War: Chains Of Olympus*** (sobre todo cuando Kratos alcanza el templo de Perséfone), nos encontramos con un camino jalonado de extraordinarias criaturas y no menos espectaculares parajes. ¿Cómo se las ha apañado **Ready At Dawn** para introducir semejante despliegue en un diminuto UMD? Según cuenta el director del juego, Ru Weerasuriya, *Daxter* fue desarrollado con la primera versión del motor gráfico que se ha utilizado para ***Chains Of Olympus***. Eso explica en parte la magnífica riqueza visual del juego, que debe «la otra parte» al laborioso trabajo de los diseñadores que han sido capaces de concebir a seres como el basilisco o el titán Atlas, encadenado en el Tártaro por toda la eternidad, para que después fueran trasladados al entorno digital y terminaran cobrando vida de una forma increíble. Porque todo transcurre con una suavidad apabullante y, para colmo, sin tiempos de carga. Con semejante marco gráfico, ya sólo había que ajustar un aspecto para que la experiencia resultara





GÉNERO **BEAT'EM-UP MITOLÓGICO**
COMPAÑÍA **SCEA**
PROGRAMADOR **READY AT DAWN**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **192 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
es.playstation.com
18+

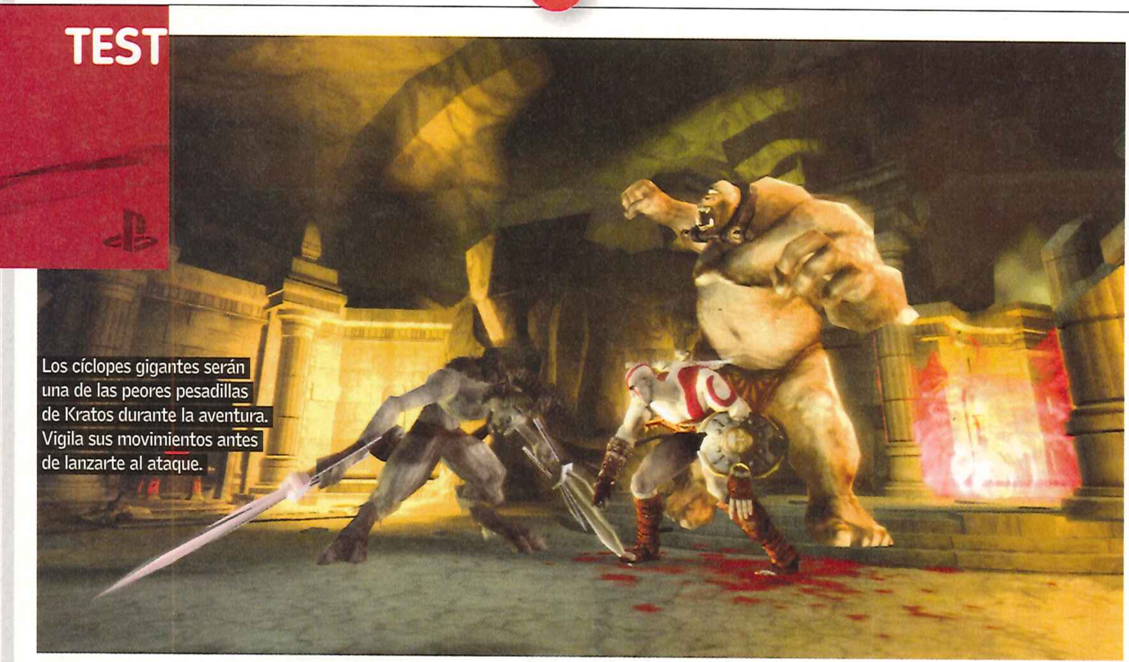
la alternativa



TOMB RAIDER ANNIVERSARY. Plataformas, acción y mitología en un gran juego para PSP.



TEST



Los cíclopes gigantes serán una de las peores pesadillas de Kratos durante la aventura. Vigila sus movimientos antes de lanzarte al ataque.














BASILISCO


CARONTE


ATLAS

MEDIRSE CON BESTIAS, DIOSES Y TITANES.

Parecía que Ready At Dawn lo iba a tener difícil para dar vida a nuevas criaturas, pero el bestiario de la mitología griega es tan extenso que nos han sorprendido con seres como el gigantesco basilisco del inicio del juego, el siniestro barquero del Hades, Caronte o el descomunal titán conocido como Atlas.

¡LA GUÍA! Si quieres derrotar a todas estas bestias, sigue nuestros consejos en la guía de la pág. 128.

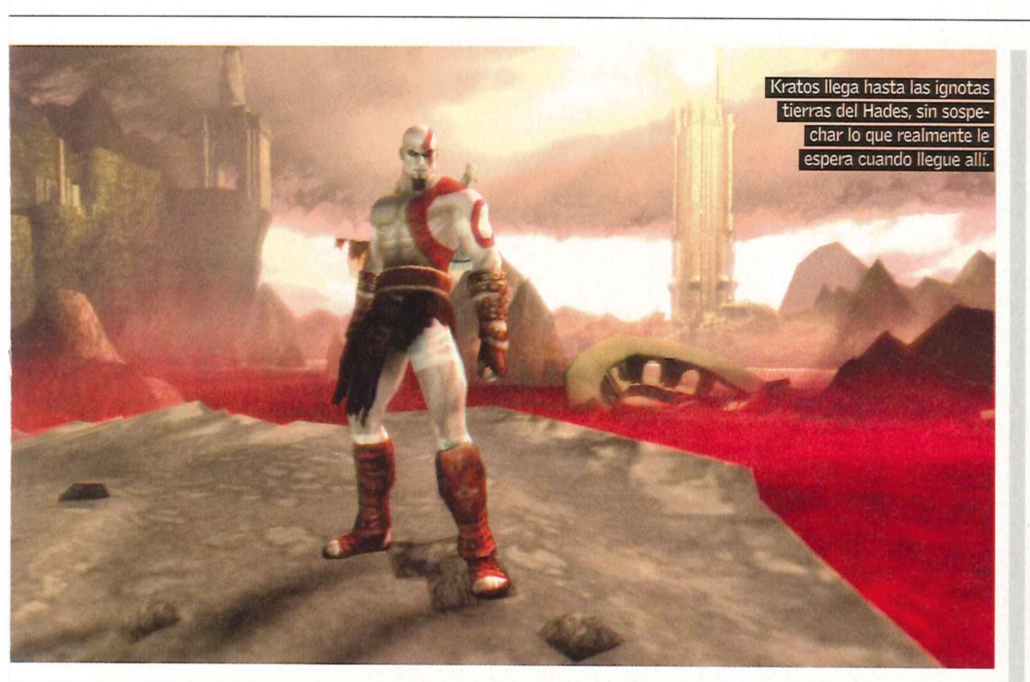
tan satisfactoria como las vividas por Kratos en **PlayStation 2**.

Cuestión de botones

Adaptar una mecánica de juego como la de *God Of War* a **PSP** no era una tarea fácil. ¿Cómo trasladar una acción tan simple como esquivar a la consola portátil, manteniendo unos controles intuitivos y fiables sin echar a perder al experiencia? Pues **Ready At Dawn** ha demostrado que se puede conseguir. En este caso concreto, el jugador tiene que pulsar simultáneamente L y R, al mismo tiempo que marca una dirección con el *pad* analógico. El ritmo de juego no se rompe y se obtiene un rendimiento de los controles muy similar al de **PlayStation 2** (con las limitaciones intrínsecas de **PSP**), que responden a la perfección. El aporrear compulsivamente los botones no es una opción en ***Chains Of Olympus***, hay que ser consciente de los movimientos que se ejecutan durante un combate, siempre teniendo en cuenta las características del enemigo al que nos enfrentamos. No es lo mismo una harpía, cuyo vuelo se puede parar en seco pulsando Círculo para lanzarla al suelo y aplastarla de un pisotón, que debilitar a un Minotauro (esquivando sus demoledores ataques) hasta que aparezca el Círculo que avisa del *Quick Time Event* final. ***God Of War: Chains Of Olympus*** incide más en el combate que *God Of War II*. Esto no quita que durante la aventura haya que enfrentarse en un par de ocasiones a algunos *puzzles* de cierta entidad.

Antes de terminar, una última recomendación. Si queréis disfrutar al máximo del juego, será mejor utilizar unos auriculares porque la banda sonora es un traje hecho a medida para la aventura de Kratos que, además, está totalmente traducida y doblada al castellano.

En Chains Of Olympus no se recompensa el aporrear compulsivamente los botones



Kratos llega hasta las ignotas tierras del Hades, sin sospechar lo que realmente le espera cuando llegue allí.

«El precio de la victoria».

Pocas veces en un juego te dan a elegir entre tu propia familia o salvar al mundo. Algo así es lo que le sucede a Kratos en Chains Of Olympus: después de cumplir su deseo más anhelado, tendrá que abandonar a su hija (Quick Time Event incluido) para poder evitar que los dioses y los hombres desaparezcan para siempre de la faz de la Tierra.







El Guantelete de Zeus es muy apropiado para derrotar a los minotauros, unos cuantos golpes en el blanco y se activará la secuencia final de botones.

evaluación





Unos controles que responden a la perfección, espectaculares combates contra los final bosses (atención a Perséfone), una banda sonora bestial y un guión trágico.



Un conocedor de la serie puede terminarse el juego en unas cinco horas. Se hace corto, sólo por lo intenso que es. Cuando llega el fin te deja con la miel en los labios.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor gráfico de segunda generación de Ready At Dawn despliega una calidad increíble.	La banda sonora para orquesta sigue la tensión del juego. Está doblado al castellano.	Controles que responden, acción y combates a raudales, salpicados por puzzles y algo de historia.	El juego se hace bastante corto. Quizá en parte debido a lo intenso que es y lo bien hecho que está.	Ready At Dawn se ha centrado en la experiencia para 1 jugador sacrificando otros aspectos.	Han exprimido al máximo el hardware de la consola. Hace tres años, un juego así sería inconcebible.	Tanto si te gusta GOW como si no, si tienes una PSP no te quedará más remedio que comprarlo.
9,4	9,4	9,1	8,0	-	9,3	9,3

recomendado PlayStation

Esto es Unreal. Esta imagen resume lo que es este juego: acción total y a todos los niveles. Puede ser una de las grandes sorpresas de año.

UNREAL TOURNAMENT 3

Divertido intenso frenético jugable

A VECES defendemos con tanta pasión a los grandes clásicos, que es posible que en más de una ocasión nos hayamos excedido en los elogios. Conviene reconocerlo por una simple razón y es que, en el juego que nos ocupa, todo lo que vamos a decir sería justo y merecido ya fuera clásico, novedad absoluta o postmoderno remasterizado. Dentro de su género, y sobre todo en materia de jugabilidad, *Unreal Tournament 3* para **PS3** es uno de los mejores juegos que hemos visto hasta la fecha para esta consola. Más de uno pensará que ya hay *shooters* realmente excepcionales y no les falta razón, pero hay que reconocer que ninguno resulta tan divertido y emocionante. Frente al típico producto infame que intenta aprovecharse del buen nombre de una saga, *UT3* es el mejor ejemplo de la brillante y acertada secuela que hace aún más grande la leyenda. También es la contestación más demoledora a aquellos que aseguraban que nunca se podría disfrutar en consola del mismo juego que se ideó para ser jugado en ordenador. Ni el mito de la calidad gráfica ha quedado en pie. Es cierto que en ocasiones veremos puntuales problemillas de carga de texturas, no demasiado llamativos por otra parte, pero si instalamos el juego en el disco duro, cosa que permite, desaparecerá ese inconveniente.

Buenas ideas bien aprovechadas

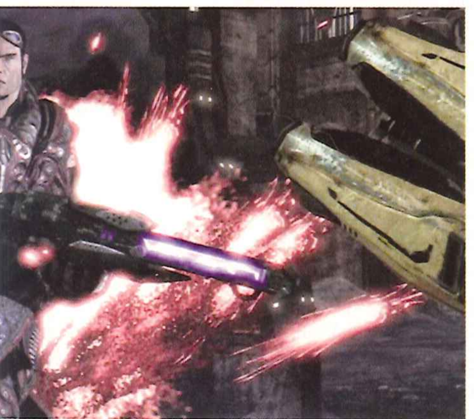
Lo mejor de todo es que lo han logrado apostando por los mismos puntos fuertes que han consagrado



PS3

GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
MIDWAY
DESARROLLADOR
EPIC GAMES
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA
1080p
INSTALABLE
SÍ (1.211 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
unrealtournament3.com
18+

Puede parecer un cuadro abstracto... pero es sólo una defunción más.



a la saga. *Unreal* siempre se caracterizó por su acción intensa, su enloquecedor ritmo de juego, escenarios bien diseñados y su sencillez en el manejo. Bien, todo eso lo vamos a encontrar desde la primera partida, pero tendremos que añadirle gran variedad de objetivos, misiones para todos los gustos y una inteligencia artificial que parece crecer al mismo paso que nuestro dominio de los pormenores del juego. Para los que ya conozcan el *Unreal* de PC, hay que recordar que en **PS3** se puede jugar con ratón y teclado, aunque con el *pad* el resultado es igualmente convincente.

Matar o morir son las dos caras de la misma moneda en *Unreal* y en ambas acabarás doctorado. ***Unreal Tournament 3*** es un *shooter* en el que morir nunca es el final... es sólo un aliciente para seguir luchando, exigiéndote cada vez más atención y precisión. En otros juegos, los compañeros de armas son peones a sacrificar para salvar tu pellejo, pero aquí lo que realmente importa es el equipo, y si te toca sacrificarte o ceder el pro-

la alternativa



THE ORANGE BOX. Una recopilación esencial y para muchos el mejor shooter de PlayStation 3.

Esta es una de la razas que amenaza la Tierra. Pese a su aspecto, no es de las más complicadas de superar.





MULTIJUGADOR EN RED.
Unreal Tournament 3 es un shooter ideado para ser disfrutado, sobre todo, en partidas multijugador en red. Todas sus virtudes se hacen más evidentes cuando el rival puede tener un poco más de capacidad a la hora de organizarse y, lo que es más importante, algo más de mala leche. Hay un montón de opciones y juegos distintos, y podrás configurarlo todo a tu propio gusto.

tagonismo, no lo dudarás en ningún momento. Después de jugar partidas y partidas, abandonarás las malas costumbres de otros títulos y jugarás al «estilo Unreal»: con cabeza, con un par y a por todas.

Tampoco está de más recordar que ***Unreal Tournament 3*** es un juego en el que tendrás mayor libertad de decisión y de movimientos.

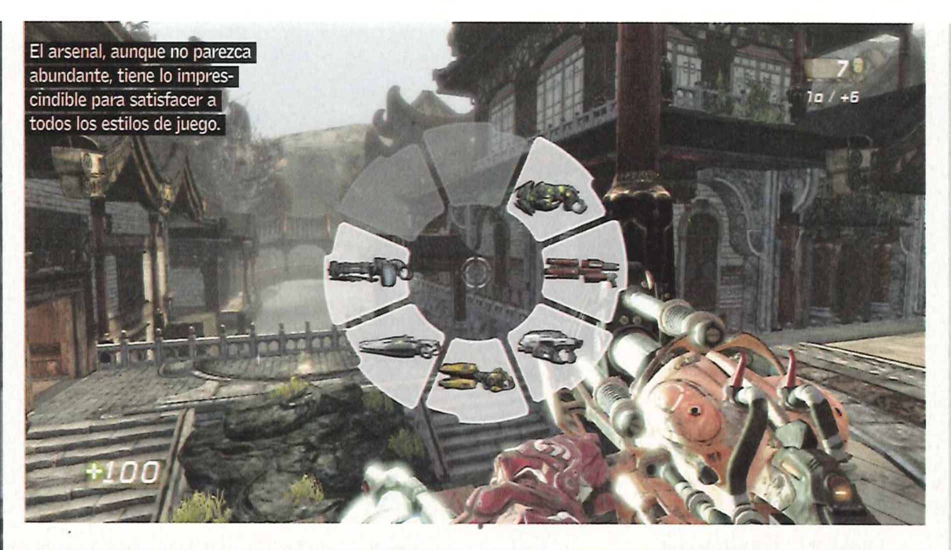
Cuando parecen triunfar los «shooter de acción de pasillo», en los que todo ocurre siempre igual y en una especie de corredor o camino único, se agradece un título en el que nosotros somos los que marcamos la ruta y, si queremos, los medios, usando o no los vehículos.

Los nuevos vehículos aportan una perspectiva distinta del juego y suponen un reto extra a nuestras habilidades

Pensado para ser jugado en red

Hasta en su modalidad individual, el interesante y conseguido modo Campaña, estamos ante un *shooter* ideado para apoyarse en el juego en red. Nuestros rivales y compañeros de equipos son *bots* manejados por el programa, pero la sensación que tendremos será la misma que si jugáramos contra otros contrincantes humanos. De hecho, es la mejor escuela para el modo multijugador en red, aunque en dicho modo tendremos más opciones de elegir el estilo de partida. Hay una importante cantidad de variantes para combinar y, aunque no hay editor de escenarios, los programadores han hecho compatible esta versión de **PS3** con los escenarios creados por los jugadores de ordenador.

Lo único que tenemos que vigilar es entrar en partidas exclusivas «para mando», porque, según parece, siempre tendrán ventaja los que jueguen con ratón y teclado.



El arsenal, aunque no parezca abundante, tiene lo imprescindible para satisfacer a todos los estilos de juego.

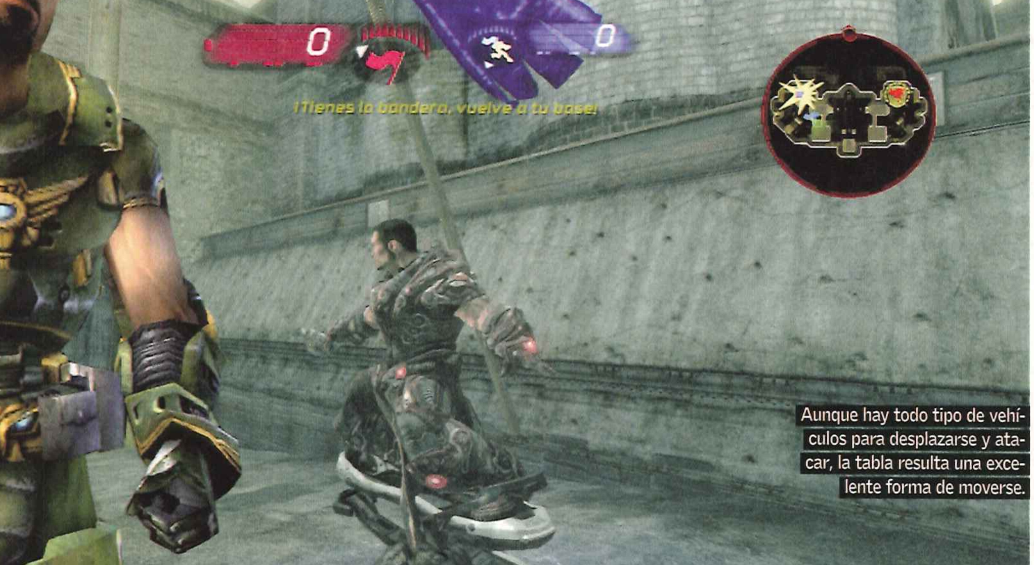




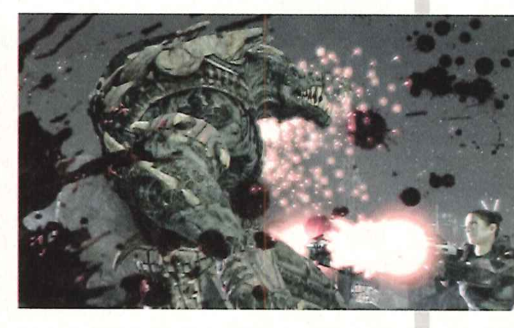


MODO CAMPAÑA.

No esperábamos mucho de este modo de juego, pero la verdad es que nos ha sorprendido muy gratamente. Además de ser la mejor escuela para familiarizarse con todos los pormenores de Unreal Tournament 3, es también un auténtico ejemplo de cómo planificar las misiones sin aburrir al jugador repitiendo los mismo esquemas. A pesar de ser para un solo jugador, en multitud de misiones contarás con la compañía de otros miembros del equipo manejados por la máquina. Es tan bueno que merece la pena jugarse hasta el final... aunque ello suponga retrasar tu iniciación en el excelente juego en red.



Aunque hay todo tipo de vehículos para desplazarse y atacar, la tabla resulta una excelente forma de moverse.





↑ El shooter más inteligente y divertido que hemos visto en los últimos meses. Muy bien diseñado y con una jugabilidad ejemplar.

↓ Los jugadores que se decanten por el ratón y el teclado tendrán cierta ventaja en el control frente a los que elijan el mando de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios brillantes y un movimiento fluido y perfecto. Acción intensa, pero no confusa.	Doblado al castellano. Cuenta con una banda sonora y un sonido bastante contundente.	Siempre va a más y con una mecánica que conquista. Divertido e intenso de principio a fin.	Su oferta está a la misma altura que la competencia, o incluso algo más allá. En red, es eterno.	Es un concepto de juego nacido e ideado para ser disfrutado On-line. Es su punto más fuerte.	Han sabido sacar partido a la consola y al mando. Lo mejor es instalarlo en el disco duro.	De los juegos más divertidos y también uno de los shooter más completos, variados y entretenidos.
9,0	8,8	9,0	9,1	9,1	8,7	9,0



El modelado de las caras de los personajes y enemigos es un elemento a destacar por su realismo.

PS3



GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **MONOLITH**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES

x8
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
condemnedgame.com
18

CONDEMNED 2

 La oscuridad  se cierne  sobre mí

ESO DEBE DE pensar el protagonista de esta producción de **Sega**; el bueno de Ethan Thomas que, una vez más (y van dos) es testigo de cómo una extraña alianza de seres sobrenaturales, asesinos en serie y los líderes de la peor clase social de la ciudad se empeñan en complicarle la vida. ***Condemned 2*** es la secuela de uno de los primeros representantes de esta «nueva generación» de juegos que nunca llegó a aparecer en **PS3**. Algo así como una «reinterpretación» del género *Survival Horror* al que le ocurre, pese a tratarse de una secuela, lo que a muchos proyectos de cualquier índole que se atreven a experimentar en campos aún sin explorar: conceptos innovadores que fallan en algunos apartados debido a esta misma inexperiencia, pero que sin duda sentarán las bases de futuros lanzamientos más sólidos.

Pese a lo que pueda parecer viendo las imágenes que acompañan al texto, el juego que nos ocupa poco tiene que ver en su desarrollo con otros títulos de acción en primera persona. Y no es que en ***Condemned 2*** no haya tiros, que los hay, pero desde luego son mucho menos frecuentes. A lo largo de diferentes escenarios situados en una oscura y desolada ciudad (hoteles abandonados, siniestras fábricas, calles desoladas), el protagonista tendrá que «lidiar» con lo más selecto de la sociedad en forma de vagabundos, psicópatas con caretas de cerdo, muñecas de tamaño natural y lindezas por el estilo.

Más que puños

La mayoría de las veces, el jugador deberá confiar en los elementos del entorno (barras de hierro, patas de mesa, ladrillos, etc.) para acabar con ellos, aunque siempre existirá la posibilidad de utilizar los puños. Estos enfrentamientos (al más puro estilo *beat'em-up*, pero en primera persona) constituyen, sin duda, uno de los puntos más originales del juego.

Brutalidad de lo más explícita (y es que, pese a lo que puedas pensar, resulta mucho más impactante acabar con un enemigo a base de golpes que disparándole desde la distancia) que no gustará a los estómagos más sensibles y delicados.

Los elementos de aventura que pueblan el juego se centran, además de los típicos *puzzles* para cuya resolución deberás investigar el entorno (encuentra la llave que abre tal puerta, la combinación de una caja fuerte, empalma los cables correctamente...), en el uso de diferentes herramientas forenses para descubrir pruebas en la escena del crimen.

Sin embargo, una curva de dificultad con más fluctuaciones que el IPC, unida a la escasez de pistas que sufrirás en más de una ocasión, hacen que la frustración pueda instalarse tranquilamente ante cualquier jugón. Además, el argumento es bastante retorcido, sobre todo si en su día no jugaste a la primera entrega. En cualquier caso, una experiencia original y muy absorbente, aunque no apta para todos los públicos.

Una ambientación que hace uso y abuso de los «sustos» más recurrentes en los filmes de terror

la alternativa





CLIVE BARKER'S JERICHO. Otro acercamiento al género del terror en primerísima persona.





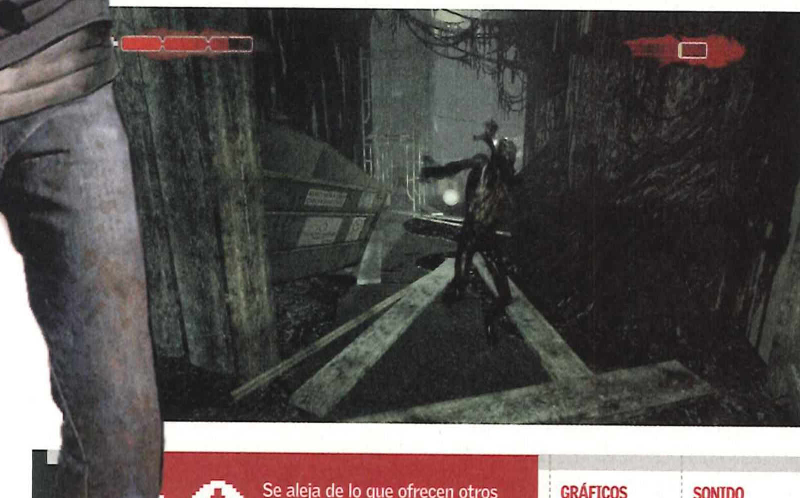


Como Grissom y Catherine.

Las pruebas de investigación forense que debutaron como gran novedad en la primera entrega siguen presentes en esta segunda, y además cuentan con mucho más protagonismo y opciones. Gracias a las diferentes herramientas electrónicas, deberás encontrar sangre, identificar la causa de la muerte, la trayectoria de una bala o la identidad del muerto en cuestión.









El protagonista, Ethan, ex-agente de la policía y ahora medio vagabundo, medio alcohólico...

Se aleja de lo que ofrecen otros títulos en primera persona para centrarse mucho más en la aventura, la exploración del entorno y la ambientación.

El desarrollo del juego puede ser desesperante en algunos momentos. Al igual que en F.E.A.R., abusa de los «sustos» para intentar amedrentar al jugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor del juego muestra detalles de gran calidad, como el modelado de los personajes.	Una banda sonora que ambienta la acción sin llegar a tomar el protagonismo nunca.	Su desarrollo cuenta con un ritmo muy propio, pausado y basado en combates físicos.	Como aventura de terror que es, su finalización no te llevará mucho, aunque cuenta con extras.	Posee varios modos de juego competitivos, aunque sin llegar al nivel de otros shooters.	El avanzado motor gráfico y el sonido aprovechan las posibilidades de Cell y la GPU.	Una experiencia similar a la de los filmes «de culto»: oscura y peculiar, y algo durilla a veces.
9,0	8,8	8,0	8,2	8,4	8,5	8,4

Tal como predije... Intentar evitar el destino es como tratar de detener el curso de los planetas.

TEST

La conversación entre Oswaldo y el bello dragón Hindel tiene un desenlace terrible. Odin Sphere está cargado de dramatismo.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

recomendado PlayStation

PS2

ODIN SPHERE

Paraíso multicolor en 2D



GÉNERO **ACTION RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **VANILLAWARE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **191 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.odinsphere.es
12+


la alternativa



VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA. Otro Action RPG de bella factura artística pero menos cautivador.

ESA ES LA SENSACIÓN que causa *Odin Sphere* a los poco minutos de adentrarnos en su maravillosa arquitectura digital plana. Puede que todo sea casualidad, pero parece como si las cada vez más cercanas puertas del cielo para **PS2** estuvieran plasmadas en el último gran juego de este sistema. **PlayStation 2** se merece el paraíso como casi ninguna otra máquina, y todo indica que ***Odin Sphere*** ha nacido para representarlo y acoger su descanso eterno.

Puede que muchos penséis que un *Action RPG* no sea la mejor forma de despedir con gloria a esta consola, pero nada más lejos de la realidad, la obra maestra de **Vanillaware** (*Princess Crown*, *GrimGrimoire*...) apadrinada por **Atlus**, primero, y **Square Enix** después, está por encima de géneros, números e incluso soportes lúdicos. Es la auténtica quintaesencia del videojuego, un retiro dorado a los parajes bidimensionales más sugerentes, exuberantes y recargados que podáis imaginar; con una utilización del colorido delirante, propia de los más grandes y enloquecidos genios de la pintura. Lejos de ocultarse en las teóricas limitaciones realistas de los planos «x e y», los grafistas han sembrado estos escenarios de animaciones en todos los elementos que dan forma a los, suaves y majestuosos, planos de *scroll*, otorgando una profundidad creíble, mareante. Es como si el *scroll* volviese a cobrar importancia mucho tiempo después.

Para surcar estos planos de paralaje, nada mejor que una generosa colección de bellos y artesanalmente animados personajes; los cinco protagonistas de la historia (Gwendolin, Cornelius, Mercedes, Oswaldo y Velvet) son un verdadero prodigio dotado de constantes vitales: respiran, parpadean y gesticulan con insultante solvencia. Aunque el plato fuerte de la fauna de ***Odin Sphere*** está compuesto por criaturas como Odín, Lord Brigan, el dragón Wagner o los verdugos de Titania, por citar algunos, que apenas encajan en las dimensiones de la pantalla. En estas páginas podéis haceros una idea de su tamaño, diseño y colorido; pero cuando presenciéis su animación, os quedaréis sin aliento...

Más síndrome de Stendhal

La brillantez artística está fuera de toda duda, vayamos con el resto. ***Odin Sphere*** narra una compleja historia en la que se entrelaza el destino de los cinco protagonistas mencionados. Jugaremos con todos ellos, en un orden fijado por el guión. Hasta que no completemos prólogo, seis capítulos y epílogo de cada uno de ellos no pasaremos al siguiente, lo que nos permitirá saborear y jugar la historia desde cinco puntos de vista diferentes, ya que cada personaje lucha, se maneja y se siente también de forma diferente.

Esto cobra especial importancia en los escenarios circulares de combate, sin duda uno de los pilares básicos sobre los que reposa la sobresaliente calidad de ***Odin Sphere***. Con un puro desarrollo *arcade* recorreremos estos parajes, enfrentándonos a enemigos de variado pelaje, desde pequeñas alimañas a *final bosses* que rebosan por los cuatro lados de la TV. Pero esto es un *Action RPG*, y además de combatir tendremos que hacer muchas cosas más, como sufrir una evaluación al final del combate en base a nuestra rapidez y habilidad; elaborar pociones alquímicas; plantar semillas para obtener ventajas ofensivas y defensivas de sus frutos, por no mencionar la posibilidad de conseguir ingredientes que nos permitan crear y saborear platos deliciosos, para ganar



Todos los personajes gozan de un diseño, colorido y animación realmente exquisitos. El doblaje, en inglés, también está a la altura.



En el acogedor ático de Alice comenzarán las aventuras de los cinco protagonistas del juego.



Posiblemente, el mejor Action RPG jamás creado para sistema alguno





¡COCÍNEME ALGO RICO, MADRE! En la aldea de Puka encontraremos dos establecimientos en los que, a cambio de nuestros ingredientes y unas monedas, elaborarán deliciosas recetas dulces y saladas. Al ingerirlas, nuestra experiencia y puntos de vida aumentarán notablemente.



LET THE BATTLE COMMENCE

Sin duda, los momento más intensos y emocionantes de Odin Sphere son los combates. Cada personaje se controla de una forma diferente pero la finalidad es la misma; acabar en el menor tiempo posible con todos los enemigos, inmensos final bosses incluidos. Al final de las batallas serás evaluado y recompensado según tu habilidad.











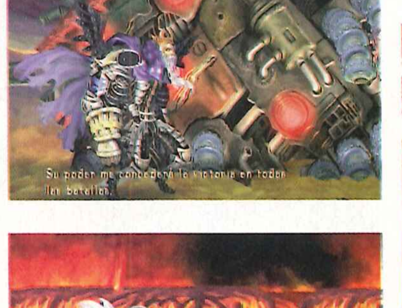

Las asombrosas escenas de diálogos podrán ser disfrutadas en cualquier momento del juego en el Historial de Eventos.







Odin Sphere es la quintaesencia del videojuego a nivel audiovisual y jugable





experiencia y puntos de vida, en la acogedora Aldea de *Puka*.

Para estar a la altura del *tour de force* gráfico, **Vanillaware** ha vuelto a contar con la batuta mágica del Hitoshi Sakimoto (*FFXII, FF Tactics* o *Vagrant Story*). En esta ocasión embriagará tu sentido auditivo con una sensual y cálida BSO de corte épico reposado, perfecto acompañamiento para uno de los mejores doblajes jamás escuchados en un *RPG* eso sí, en inglés, pero con subtítulos en buen castellano, que nos depararán diálogos y monólogos de gran intensidad y dramatismo propios de una obra de teatro. Es hora de concluir, no sin antes desvelaros algunas bondades más, como la posibilidad de rejugar los niveles para conseguir más *items* y dinero, volver a presenciar las secuencias de diálogos en el Historial de Eventos, la opción de 60 Hz o sus más de 45 horas de juego.

Creo honestamente que no se le puede pedir más a un videojuego: una auténtica e inimitable obra de arte a nivel audiovisual, fácil de aprender, profundo en su desarrollo y extremadamente adictivo. Un paraíso multicolor en 2D que te atrapará sin remisión y que permitirá a **PS2** disfrutar de su último y más brillante momento de gloria. ¿Quién dijo que el arte no sabe de dimensiones? De momento tiene dos y se llama ***Odin Sphere***.

Evaluación

El apartado gráfico 2D más sobresaliente jamás visto en sistema alguno. Gran banda sonora, un argumento absorbente, jugabilidad cercana a la perfección...



Por pedir que no quede. Un buen doblaje en castellano, escenarios de mayor recorrido, más personajes y, sobre todo, que no se acabara nunca.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
El mejor grafismo en 2D de todos los tiempos. Colorido, diseño y animación realmente soberbios.	Otra mágica BSO de Hitoshi Sakimoto de corte épico, mítico. El doblaje en inglés, sobresaliente.	La historia te envuelve, las fases de acción te atrapan... No podrás dejar de jugar hasta el final.	Si quieres disfrutar de Odin Sphere como se merece, ve reservando un mínimo de 50 horas.	Suma el mejor apartado gráfico jamás visto en 2D a un desarrollo embriagador. Un nuevo clásico.
9,6	9,2	9,3	9,2	9,4


NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES 2
¡Nuevas Amenazas! ¡Nuevos Aliados!
¡Nuevas Aventuras!
PlayStation 2
NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES 2
NARUTO Uzumaki Chronicles 2
12+
BANDAI
What do you mean Hidden Leaf's in trouble?! What's going on?!
55 HIT!
¡Explora el mundo de NARUTO en una nueva y original aventura de acción!
¡No lo hagas solo! ¡Vive esta trepidante aventura en compañía de tus amigos!
¡Customiza a tu Ninja favorito! ¡Más 10 poderosos personajes para elegir!
¡Forma parte de esta nueva aventura de acción!
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU
7 de marzo de 2008
PlayStation 2
BAN DAI
BANDAI NAMCO Games

TEST

PS3

DARK SECTOR

No vayas a la luz Caroline...



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
DESARROLLADOR **DIGITAL EXTREMES**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES **x10**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (1.235MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
www.darksector.com
18+

la alternativa



STRANGLEHOLD. Acción en tercera persona con el sello inconfundible del director de cine John Woo.

SEGURO QUE a estas alturas ya todo el mundo conoce perfectamente el término *Sleeper*, pero bueno, por si acaso, yo lo explico. Se trata de cualquier lanzamiento que logra triunfar en su mercado en cuestión sin que nadie al principio lo sospechara lo más mínimo. Esto es en lo que se convertirá (o al menos esperamos que así sea, pues virtudes no le faltan) este título, ***Dark Sector,*** que tenemos entre manos.

Los programadores de **Digital Extremes**, pese a no ser demasiado conocidos, cuentan con una larga trayectoria a sus espaldas (varias entregas de la popular saga *Unreal*, que programaron bajo el sello de **Epic Games**). Ahora, totalmente independizados, presentan un producto que nada tiene que envidiar a títulos mucho más populares, y que además presenta una serie de innovaciones que ofrece una bocanada de aire fresco a un género, el de la acción, algo estancado últimamente.

El prólogo jugable recuerda demasiado a producciones similares, aunque esta sensación pronto se disipa. Controlarás a Hayden Tenno, un operativo de élite (sí, otro más) que se adentra en una fortaleza enemiga situada en la Europa del Este. El control y las posibilidades típicas de un juego de acción en tercera persona se presentan ante el jugador: disparos con diferentes armas, ataques por sorpresa de expeditivos resultados y el uso de los elementos del escenario para cubrirse conjugan unos «tiroteos» divertidos y emocionantes, aunque poco innovadores.

Aventuras comunistas

Un extraño virus afecta al protagonista y en lugar de provocarle fiebre, inflamación o moquillo, le dota de unos poderes (que irá descubriendo a medida que avance el juego) realmente sorprendentes. El mayor de todos ellos es el uso y control de un disco afilado que, como si de un bumerán se tratara, vuelve a él tras haber sido lanzado (no sin antes provocar una «escabechina» entre los pobres enemigos que se interpongan en su camino). Esta mecánica de juego (que se va ampliando a medida que aprendas a controlar el disco en pleno vuelo, a lanzarlo con más fuerza o a imbuirlo con diferentes elementos como fuego o hielo) aumenta exponencialmente la diversión de los enfrentamientos. Eso por no hablar de la genialidad de los jefes finales, que te obligarán a exprimirte el cerebro para lograr descifrar su rutina de ataque y la consiguiente forma de acabar con ellos.

Dark Sector es uno de esos títulos que, además, te harán repetir unas cuantas veces determinadas secciones debido a su dificultad. Sin embargo, las diferentes formas de ataque y lo dinámico de los encuentros con los grandes enemigos (así como su elevada inteligencia artificial) te invitarán a probar distintas estrategias sin importarte mucho morir una y otra vez.

En cuanto al apartado técnico, si bien presenta algunos fallos que le alejan de la absoluta genialidad, ofrece unos escenarios de gran belleza y una arquitectura muy conseguida, así como un diseño de personajes (sobre todo los enemigos, ya que el protagonista es más discutible) realmente logrado. Todo se conjuga para crear un resultado muy digno de ser alabado.

Multijugador

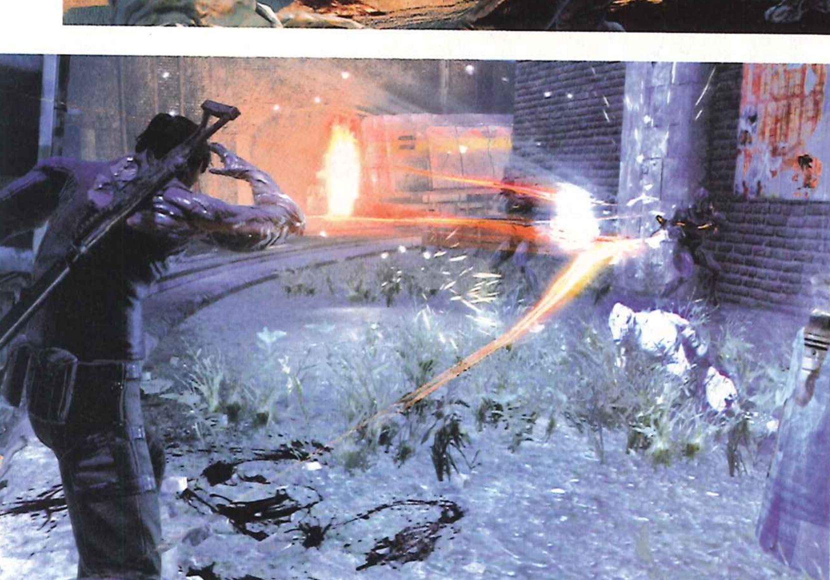
Dos modalidades de juego (Infección y Epidemia) vía LAN o Internet para un máximo de diez jugadores, cinco por equipo (con un solo Hayden en cada uno, eso sí).













Una experiencia de juego refrescante, dinámica, exigente y llena de la mejor acción del momento

evaluación



Llevar a Hayden a lo largo de los escenarios resulta de lo más divertido; cada detalle del juego ha sido tenido en cuenta para lograr este resultado.



El juego podría ser algo más largo. Algunos fallos sin demasiada importancia en el terreno técnico lo alejan de la perfección absoluta, pero no demasiado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Destacan los escenarios de arquitectura derruida de gran belleza, decadentes, llenos de detalle.	La banda sonora orquestal y las voces en castellano redondean un apartado digno de elogio.	El sistema de control es sencillo, pero permite un gran número de posibilidades de ataque.	No se trata de un juego interminable, pero tampoco le hace falta para resultar de lo más intenso.	Dos modalidades de juego muy originales para un máximo de diez participantes.	Existen posibilidades de control con el Sixaxis; lástima que no cuente con 1080p.	Sin hacer mucho ruido, merece convertirse en uno de los éxitos de la temporada actual.
8,9	9,0	9,2	8,7	8,8	8,8	9,0



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA

En PS2 no todo siempre va a mejor



GÉNERO **PALATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **READY AT DAWN**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **339 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
es.playstation.com
7+

TRAS IRRUMPIR en la portátil de **Sony** y quitarnos las telarañas a los amantes de los plataformas, ahora da el salto a la consola de sobremesa, **PS2**. Las diferencias, la verdad es que son pocas ya que es una conversión íntegra del *Ratchet & Clank: El Tamaño Importa* de **PSP**. Aunque, como es de imaginar, en su paso a los 128 *bits* el juego ha perdido y ha ganado en ciertos aspectos. Así, por ejemplo, ahora podrás controlar la cámara con el *stick* analógico derecho. Un detalle de agradecer, pues en más de una ocasión quedabas vendido ante el enemigo en la versión **PSP**. Sin embargo, lo que se ha visto desmerecido es su aspecto y, aunque en menor medida, su motor gráfico. Es cierto que **Ready At Dawn** creó un motor gráfico que lució increíblemente en la pantalla de **PSP**, y como bien sabemos ha evolucionado en *God Of War: Chains Of Olympus* (si quieres saber más al respecto, ve a la página 80), pero al pasar a los 128 *bits* ha perdido en definición, pues los personajes en ocasiones se ven algo pixelados. Además, cuando hay muchos enemigos y elementos en pantalla todo se mueve con cierta pesadez y brusquedad. Pero, es cierto, que esta apreciación apenas dura segundos.

Cambio de manos

Viendo que **Insomniac** tenía abandonada a su simpar pareja, **Ready At Dawn** decidió tomar el testigo y creó a su manera, aunque respetando bastante el desarrollo original, *El Tamaño Importa*. Esta inciativa parece que despertó el gusanillo a los desarrolladores de **Insomniac** y se pusieron las pilas. Y tan sólo hace cuatro meses nos sorprendieron con una increíble secuela en **PS3**, dando una lección a todos de lo que son capaces en la nueva generación. Así pues, comparando uno y otro juego (de distintas desarrolladoras) y dejando de lado las evidentes diferencias gráficas, el título que nos ocupa casi es más «simpático» y divertido que el «auténtico» *Ratchet & Clank*, quizá porque **Ready At Dawn** ha puesto más énfasis en esos detalles que nos hacían reír en las primeras entregas. En esta línea se halla el diseño de enemigos (destartalados espantapájaros, unas simpáticas vaquitas con sus pecas negras y todo...); las funciones de algunos *gadgets*, como el *Brotemático*, que es una regadera con la que puedes hacer crecer plantas con forma de lanzaderas, escaleras...; y ciertos mundos que son un auténtico delirio, pues representan los sueños de Ratchet (con visión de ojo de pez, gigantescos personajes, plataformas amorfas, etc.). Sin duda, divertido y sorprendente.

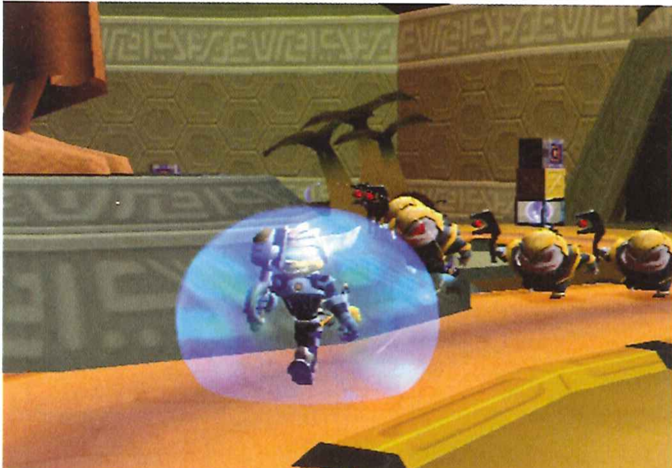
Como es lógico, también se incluyen en el juego fases en las que podrás controlar al robótico Clank y sus secuaces, así como niveles a bordo de una nave espacial.

Ready At Dawn ha puesto más énfasis en esos detalles que nos hacían reír en las primeras entregas

la alternativa

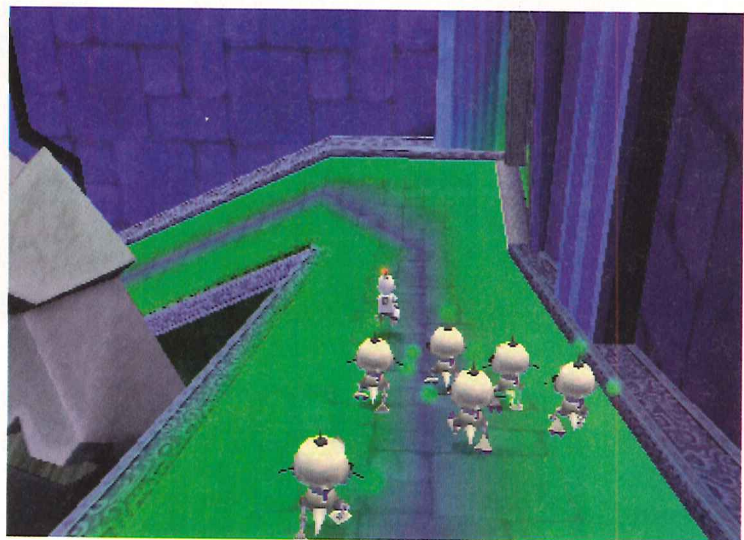


RATCHET & CLANK 2. Mucha acción, plataformas y misma mecánica y personajes a precio Platinum.









» Clank. Como viene siendo habitual en la saga, podrás controlar al robótico compañero de Ratchet y sus secuaces, llamados gadgetbots.



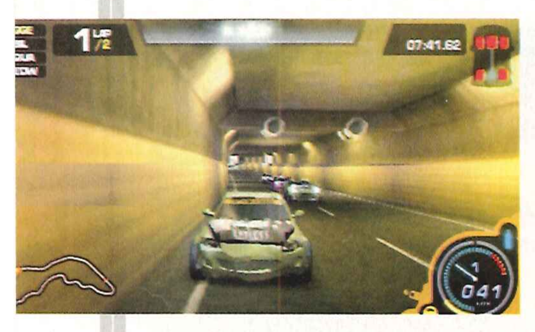


evaluación


Ahora podrás controlar la cámara con el stick analógico del DualShock, y ver al enemigo por donde viene. Incluye fases realmente divertidas y delirantes.


El motor gráfico creado por Ready At Dawn funcionaba bastante mejor en el hardware de PlayStation Portable...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Lucían mejor en PSP; además, en ocasiones, el motor es algo brusco.	Efectos de sonido en la línea de la saga: cada arma tiene su sonidito. Las voces, las de siempre.	Situaciones más divertidas que en otras entregas. Plataformas, puzzles y muchos disparos.	En su justa medida como para no cansar al jugador y llegar al final del juego.	Si tienes PSP, escoge la versión de R&C de esta consola. Todo luce mucho mejor.
8,0	8,4	8,9	8,7	8,9








Ayudas. Antes de comenzar cada prueba, el juego te permitirá elegir entre varios modos de dificultad según desees que estén activadas más o menos las ayudas para la conducción.

PSP

NEED FOR SPEED PRO STREET

El último en llegar a la fiesta

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
needforspeed.com

Y ES QUE hace ya unos cuantos meses que la nueva entrega de la exitosísima franquicia de conducción de **Electronic Arts** llegó a las tiendas en las versiones para **PS3** y **PS2**. Y si para la nueva consola de **Sony** representó un paso adelante en la saga, con la «vieja» 128 *bits* la cosa no quedó tan lucida. Pues bien, la encarnación para la portátil presenta aún mas inconvenientes que esta última ya que, al igual que ha ocurrido en las anteriores visitas de la saga a **PSP**, se ha creado un título partiendo casi desde cero. El juego se estructura en torno al modo Carrera, que te permitirá elegir un vehículo entre los 32 reales existentes (la mayoría estén bloqueados en un principio) y competir en distintas modalidades (aunque se eliminan muchas de las que ofrecían las consolas de sobremesa). En éstas la mecánica se rige por la típica necesidad de ganar dinero para ir mejorando la montura o adquirir otra. También requerirás de las ayudas para una conducción más ajustada.

Ni el correcto apartado gráfico, ni las opciones vía Online consiguen salvar el juego de **Electronic Arts** de cierta mediocridad.

Esperemos que el próximo año acierten un poco más.

la alternativa



JUICED 2: H.I.N. Una adaptación portátil mucho más correcta y fiel al original de PlayStation 2 y PS3.





Trazados. Atrás quedaron las carreras a toda velocidad por bellas urbes. Los circuitos «pseudo-reales» son los protagonistas.

evaluación

Para ser un título arcade, el control es demasiado duro y complicado; y para un simulador, se queda muy corto en opciones. Sólo apto para los más fanáticos de la saga o de los juegos de conducción en general.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,5	7,9	7,0	7,9	8,5	7,3

GRÁFICOS: Nada criticable, pero tampoco nada demasiado destacable aquí.

JUGABILIDAD: Un control deficiente hace que las carreras pierdan en diversión.

MULTIJUGADOR: Podrás competir tanto en modo ad hoc como en infraestructura.


LOST PLANET™
EXTREME CONDITION
PLAYSTATION 3
LOST PLANET
EXTREME CONDITION
16+
www.pegi.info
CAPCOM
Precio explosivo
de lanzamiento
39,95 €
PVP recomendado
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
proein games
CAPCOM®
lostplanet-thegame.com
Character Wayne by ©Lee Byung Hun / BH Entertainment CO., LTD, ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.
"2", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
UBISOFT
DESARROLLADOR
UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDOR
UBISOFT
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
COMPATIBILIDAD
PSP **NO**
RESOLUCIÓN
MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (2.480 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
rainbowsixgame.com



la alternativa



COD 4: M.W. Su modo Historia se te hará más corto, pero no podrás dejar de jugar On-line.

RAINBOW SIX VEGAS 2



Regreso a Sin City

MUCHO ANTES de la llegada del gran *Call Of Duty 4*, **UbiSoft** consiguió colocar su primer *shooter* para **PS3** entre los mejores creados para la consola de **Sony**. Y es que el original y sencillo sistema para controlar a tu equipo y, por encima de todo, su motor gráfico, colocaron al primer *Vegas* muy cerca del mítico *Resistance*, *shooter* por excelencia para **PlayStation 3**. Ahora, **UbiSoft** vuelve a sorprendernos con una nueva entrega de la saga *Rainbow Six*, que vuelve a desarrollarse en Las Vegas y cuyo aspecto, a primera vista, no parece diferir mucho de lo ofrecido por esta compañía hace casi un año. Y cuando decimos a primera vista nos referimos, únicamente, a su motor gráfico. Por suerte, se ha corregido el horrible modo 1080p de la primera versión y ahora funciona sólo a 720p, pero tras unos minutos de juego comprobarás que la compañía no ha querido innovar precisamente en lo que a gráficos se refiere.

Las posibilidades de personalización son el auténtico alma del juego, y no se limitarán al aspecto del personaje (al que, por ejemplo, podrás ponerle tu cara con la ayuda de la cámara *PlayStation Eye*). Tu comportamiento durante el desarrollo de la aventura irá definiendo las características del personaje: elimina a los enemigos a larga distancia para ganar puntería y tener acceso a nuevos rifles de francotirador; haz un buen uso de explosivos y granadas de mano con el fin de ganar puntos como artificiero (y acceder a más explosivos, claro)... El sistema de «evolución», denominado *Advanced Combat Enhancement and Specialization* (A.C.E.S.), resultará de lo más familiar a los expertos de *Call Of Duty 4*. Unido al sistema A.C.E.S., y dependiendo de los puntos de habilidad conseguidos, ganarás también el acceso a nuevos cascos y máscaras, protecciones «modulares» (tronco, piernas, brazos, hombros...) que te darán diferentes valores de resistencia y movilidad, así como otras prendas que podrás ponerte al comienzo de las misiones, o en los puntos de abastecimiento colocados estratégicamente en cada uno de los niveles del juego.

Como la jugabilidad es el punto fuerte de ***Rainbow Six Vegas 2***, sus modos de juego no van a decepcionar. Así pues, **UbiSoft** ha cuidado especialmente el modo multijugador de ***RSV2*** (suponemos que jubilará definitivamente al de la primera entrega), que incluye hasta modo Cooperativo y permitirá completar la totalidad del modo Historia junto a un amigo On-line u Off-line. Pese a que no cuenta con un apartado gráfico sublime, las posibilidades de personalización y sus opciones multijugador hacen de ***Rainbow Six Vegas 2*** uno de los mejores *shooter* del momento.

Consigue suficientes puntos de experiencia y podrás hacerte incluso con un escudo como éste.

MODO CO-OP. Entre las novedades jugables de Vegas 2 encontrarás el divertido modo Cooperativo, que te permitirá jugar el modo Historia en su totalidad junto a un amigo.

evaluación


El sistema A.C.E.S. de evolución y personalización del personaje es de lo más original. Entre la gran cantidad de modos multijugador encontrarás el Co-op.


UbiSoft podría haber invertido más tiempo en mejorar el motor gráfico, ya que es prácticamente idéntico al de la primera entrega (aparecida hace un año en PS3).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Su aspecto resulta idéntico al de la primera entrega, aparecida hace ya casi un año.	El título incluye voces en perfecto castellano y efectos de sonido de lo más realista.	El sistema de evolución del personaje y sus modos multijugador son lo mejor de RSV2.	Querrás acabarte el modo Historia una y otra vez gracias al Co-op y al sistema A.C.E.S.	16 jugadores simultáneos, mejoras en Co-op y nuevos modos con respecto al primer RSV.	Lo más destacable es el aprovechamiento del potencial On-line de la consola.	Aporta suculentas novedades jugables al género. Sus opciones On-line son geniales.
7,8	8,8	9,2	9,0	9,0	7,8	8,8

050



SEGA SUPERSTARS TENNIS

Sonic se apunta al pelotazo



GÉNERO **ARCADE DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SUMO DIGITAL LTD.**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,99 €**
sega-europe.com
7+

CUANDO ALGO te pertenece y tiene cierto interés para los demás, lo normal es intentar sacarle el máximo partido, aunque eso suponga usarlo una y otra vez, y otra vez más... Después de ver cómo **Nintendo** lo ha hecho durante décadas, y encima con gran éxito, es hasta normal que **Sega** al menos lo intente alguna vez. Otra cosa es que le salga bien. Por lo menos, en el caso de ***Sega Super Stars Tennis*** nos parece que no lo van a conseguir. Hay varias razones para pensar que no, pero la principal es que en un *arcade* puede fallar todo, pero nunca la jugabilidad. Puede que sea feo, que sus personajes no tengan carisma, que no tengas las licencias de esa disciplina o que ni siquiera se parezca a dicho deporte... si aciertas en el concepto de juego y eres capaz de divertir, el jugador te lo va a perdonar todo.

Lo primero que hay que buscar, por tanto, es entretener al público objetivo, después añadir otros elementos que resulten interesantes para aumentar la oferta, así como nuevos retos para el jugador. Aunque inicialmente los usuarios de este juego podrían ser los fanáticos del universo **Sega**, la lógica nos dice que los programadores deberían buscar el perfil de los amantes de los *arcades* y los juegos de tenis.

El problema es que ni han clavado la jugabilidad, típica de un *arcade*, ni han logrado el rigor en el juego característico de un simulador de raqueta. Por decirlo de otra manera: si no hay reto, no hay gloria, y en ***Sega SuperStars Tennis*** muchas veces no hay mérito en la victoria, ni sensación de destreza en los golpes. Uno juega y juega, pero no por ello logra creer que es cada vez más diestro o que está mejorando su técnica. Unos partidos se parecen demasiado a los otros y sólo la aparición de algún rival final, con golpes absolutamente irreales, nos pondrá en algún serio apuro. Después de eso ya da un poco lo mismo que se inventen mil y un juegos para entretener al personal, pues al aficionado a los juegos de tenis lo has perdido.

Dicho todo esto, hay que señalar que ***SST*** para **PS3** también tiene algunas cosas bien perfiladas y capaces de divertir a la gran mayoría de aficionados. El modo Torneo, por ejemplo, tiene buenos momentos y una estructura que invita a seguir jugando para ir desbloqueando elementos y opciones ocultas. Por otro lado, destacar que los minijuegos se han vuelto a superar en originalidad y variedad, y que el modo en red (sin duda la mejor opción de todo el título) cuenta con un montón de opciones y torneos. Nada como la mala uva de otra persona para olvidar las carencias. En condiciones normales, el juego en red o multijugador acabarán siendo las dos mejores opciones para disfrutar del verdadero potencial de *Sega SuperStars Tennis* en PS3.

La mejor cara y verdadera dimensión de este arcade se encuentra en el juego en red

la alternativa



VIRTUA TENNIS 3. Los que busquen tenis en PS3 no tienen muchas opciones y ésta es la mejor...

Dobles. Coordinar los movimientos en los partidos de dobles resulta aún más difícil que en otros juegos de tenis. La razón es que aquí hay que anticipar el golpe.

Minijuegos. Como suele ser tradición en cualquier juego de tenis de esta compañía, hay una gran variedad de minijuegos. Muchos no tienen nada que ver con este deporte.




Su principal baza es el encanto de poder jugar con gran parte de las estrellas de Sega. Los minijuegos, los modos multijugador y en red son sus otros puntos fuertes.


Para ser un gran arcade de tenis le falta algo de picardía y poner con más frecuencia en apuros al jugador. No tiene garra y le sobran extravagancias.

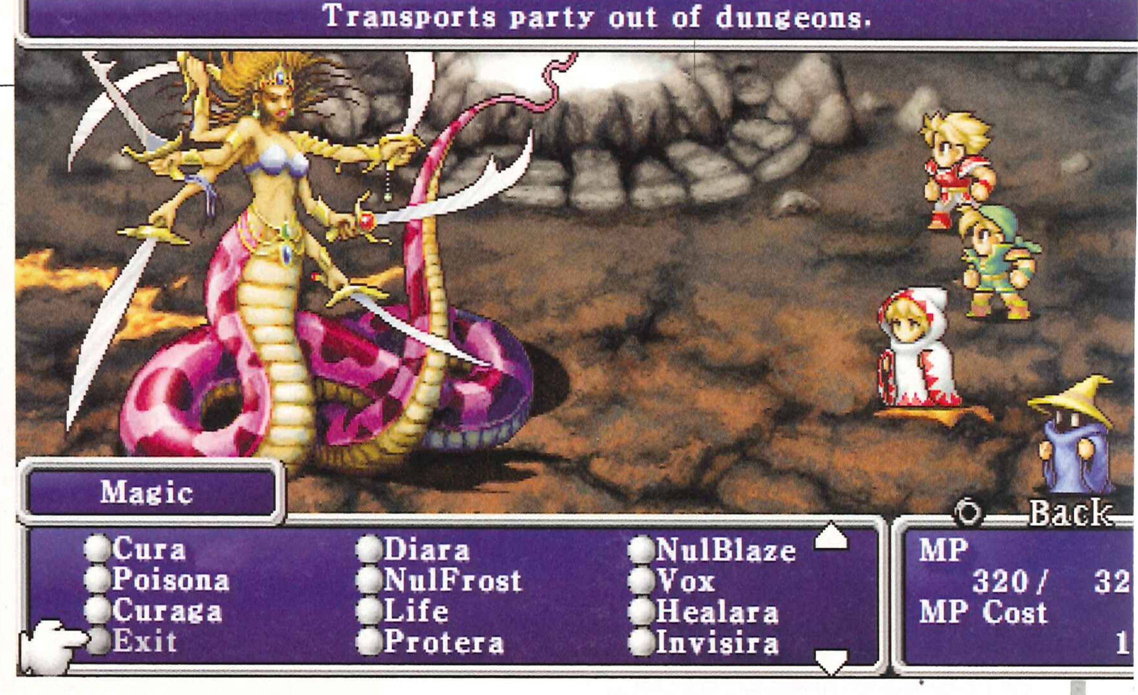
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los personajes y escenarios del universo Sega. Mucho colorido, pero la animación es algo pobre.	La banda sonora tiene algunas canciones excelentes... pero los FX y las voces son flojas.	No han sabido hallar el nivel óptimo de dificultad. Pasa de ser casi un paseo a una dificultad ilógica.	El juego en red puede venir a tapar las carencias del modo Torneo y aumentar la vida del juego.	Es donde el juego tiene su verdadero valor. Contra otros rivales es divertido y adictivo.	No hay demasiados elementos que inviten a pensar que exprime demasiado el potencial de PS3.	Un juego entretenido pero que no llega a transmitir las sensaciones de un buen arcade de tenis.
8,0	7,7	7,8	8,0	8,5	6,0	8,0



POR **THE ELF**

TEST

» **¡Súper bellos!** Los enemigo, sobre todo los importantes, muestran en estos dos remakes un aspecto realmente glorioso e intimidante.



Cambio de perspectiva. Otro de los grandes alicientes de estas dos ediciones conmemorativas del 20 aniversario es el mapa en «modo 7».





Un menú básico pero resultón. Aunque ha recibido un importante lavado de cara, todavía mantiene la esencia del original de NES de 1987. Lo más destacable es la presencia de los cuatro cristales.









FINAL FANTASY

Encuentra los cuatro cristales



GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **672 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.finalfantasy1.es
7+

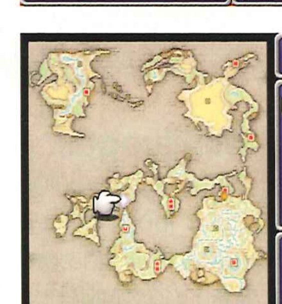
ESTE MERECIDO homenaje de **Square** a su saga comienza con un, ya mítico, prólogo jugable en el que cuatro protagonistas elegidos de entre seis clases diferentes se embarcan en una grandiosa aventura... en 1987. Hoy, quizá no parezca tan grande, posiblemente porque su desarrollo *RPG* es críptico y descarnado o porque sus personajes y situaciones son fríos como la piedra. Pero aún así posee la magia y encanto necesarios para engancharnos una vez más a su renovado mundo en 16:9; redibujado por manos hábiles y respetuosas, de ortodoxo diseño comprimido para los cuatro héroes y atrayentes texturas cromáticas para escenarios de exploración y batalla. El caso es que echas un vistazo a la carátula blanca, como debe ser, y al logotipo trazado con mano firme por Yoshitaka Amano y no te queda otro remedio que introducirlo en tu **PSP** e intentar sentir de nuevo aquello que subyace para siempre, muy profundo, en la historia del videojuego. El resultado es una fantasía simple, pero tremendamente sólida, evocadora como el otoño y engalanada con numerosos extras (bestiario, una nueva mazmorra...), para que sea el mejor primer *FF*. Así comenzó todo, ¿a qué esperas para sentirlo? «



la alternativa



VALKYRIE PROFILE LENNETH. Otro clásico en 2D pero con un claro enfoque de Action RPG.



Con todo lujo de detalles. Acceder al mapa pulsando Círculo y Select a la vez es incómodo, pero de un solo vistazo localizarás mazmorras, castillos/ciudades, tu posición actual y medios de transporte.

evaluación

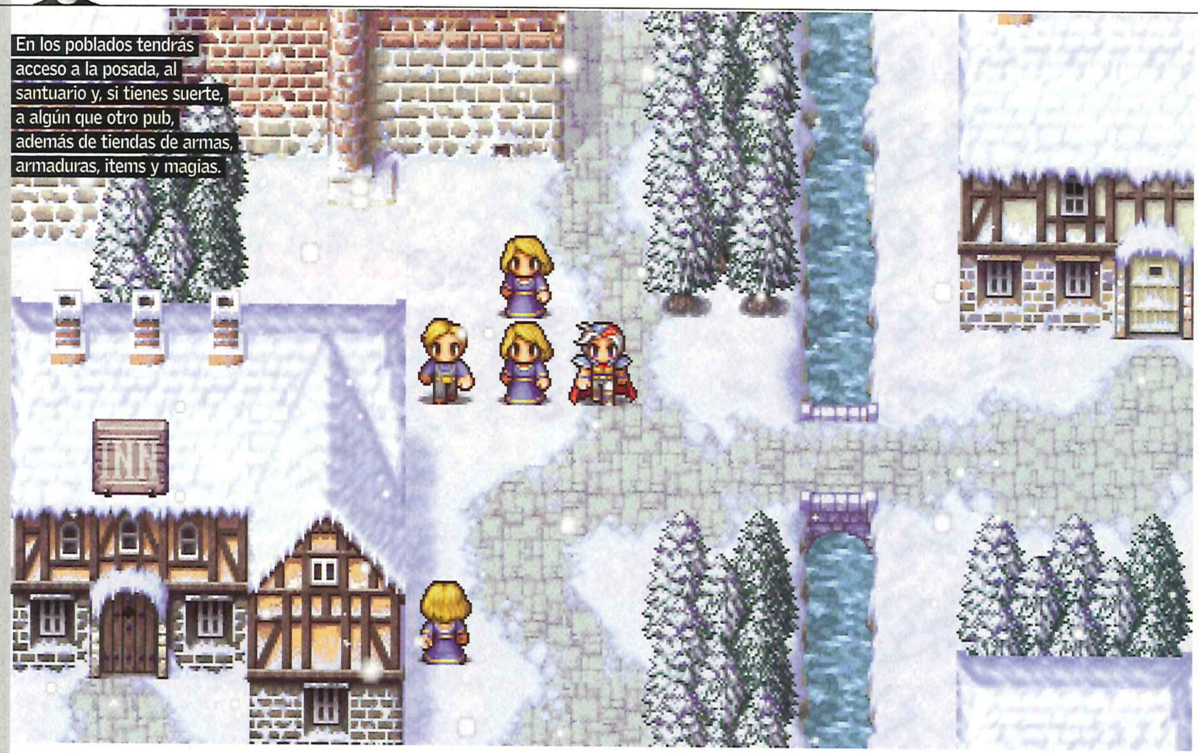
Un gran homenaje al primer Final Fantasy de 1987 y también al remake de PSone. Respetuosamente bello en el apartado gráfico y sonoro, pero excesivamente básico, a la par que confuso, en su desarrollo. Demasiados combates.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,4	7,6	7,8	-	8,0

Totalmente renovados. Una brillante adaptación a PSP y su formato 16:9.

Demasiado básico y un poco confuso en su desarrollo. Muchos combates.





En los poblados tendrás acceso a la posada, al santuario y, si tienes suerte, a algún que otro pub, además de tiendas de armas, armaduras, ítems y magias.



Palabras clave. Este curioso sistema, que debuta en el segundo capítulo, te permite aprender palabras y términos importantes, preguntar sobre ellos a ciertos personajes y también entregar ítems.









Si pulsas el botón círculo y select a la vez accederás al completo mapa principal de Final Fantasy I y II.

PSP

FINAL FANTASY II

Una pequeña gran revolución



GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **736 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.finalfantasy2.es
12+

APARECIÓ sólo un año después que *FF* y ya venía cargado de revoluciones internas. El original sistema de evolución de los personajes lo definía nuestra forma de comportarnos ofensiva y defensivamente durante los combates; además, un pequeño menú de palabras clave servía para comunicarse con otros protagonistas relevantes del juego. Esos fueron sus rasgos distintivos junto a unos héroes ya definidos, con una historia a sus espaldas, más comunicación y diálogo con el mundo exterior y auténtica sensación de drama en las situaciones más luctuosas. La saga crecía y la sensación de vivirla en nuestro interior también. Asimismo, fue culpable de la aparición de Cid y los primeros *chocobos*, y de esa necesaria variación en el plantel de protagonistas que nos acompañan en la aventura. El *remake* de **PSP** supera de nuevo a todos los anteriores y pone de manifiesto el tremendo cariño de **Square** por su legado más querido y rentable, con un despliegue gráfico tremendamente acogedor y una BSO que se clavará en tus oídos desde el mismo instante en que abandones la ciudadela de *Altair*. Todo esto y una buena ración de extras (bestiario, ilustraciones, dos mazmorras nuevas...) hacen de él otra pieza básica en la historia de los *RPG*.

la alternativa



FINAL FANTASY TACTICS. Un Battle RPG puro y legendario, y una forma diferente de revivir la saga.





Un bestiario en condiciones. Ambas versiones cuentan con una bella colección digital de todos los enemigos que sean derrotados. FFII posee 170 bestias y Final Fantasy, 203.

evaluación

Más equilibrado en jugabilidad y otro gran homenaje audiovisual al original de 1988 y anteriores remakes. Revolucionó la saga por la forma de evolucionar de los protagonistas y el sistema de palabras clave para comunicarte con otros personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,5	8,0	7,8	-	8,2

Las BSO de Uematsu ha sido adaptada con gran calidad y respeto.

Desarrollo más elaborado y guión adictivo. Más equilibrado en combates.







« Golpes Especiales. Cada personaje cuenta con uno propio y suelen ser una ayuda eficaz en momentos claves de la partida. Sólo se pueden usar tres veces antes de que vuelva la normalidad.



Juegos. El modo más destacable es el de juegos inspirados en algunos de los títulos más emblemáticos de Sega. En The House Of The Dead hay que acabar con los zombis.




Este es el escenario inspirado en el juego de Sega The House Of The Dead.

PS2



GÉNERO **ARCADE DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SUMO DIGITAL LTD.**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **264 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99 €**
www.sega-europe.com
7+

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Un arcade muy peculiar

HABÍA CIERTA curiosidad por ver hasta qué punto se alejaba o se parecía *SST* a *Virtua Tennis*, el otro gran *arcade* de este deporte creado por **Sega**. Pues bien, digamos que son parecidos en el concepto y en la visión del tenis, pero muy distintos en la forma de jugarlos. ***Sega SuperStars Tennis*** es un *arcade* total, más informal y aún más dado a la exageración. No hay ninguna intención de realismo o lo que, tradicionalmente, entendemos por simulación. A lo mejor, eso es lo que les pega a los personajes que lo protagonizan pero, si no se afina mucho en la jugabilidad, termina por ser su propio talón de Aquiles. Aquí, la dificultad de la CPU es discretita; una noticia no del todo buena ya que si fuera alta o casi imposible nos permitiría motivarnos para mejorar. Las teóricas diferencias entre los jugadores (unos son más rápidos, otros realizan más efecto, etc.) no suponen un reto mayor y sólo los minijuegos y el modo multijugador lograrán que sigas jugando. El modo Torneo, casi siempre el apartado estrella de todo juego de tenis, se nos quedó en un simple aperitivo con pocos platos y poca sustancia. Sólo el último enfrentamiento tiene nivel suficiente, lo demás es un paseo. «

la alternativa



EVERYBODY'S TENNIS. Es el mismo concepto de juego, aunque el título de Sony nos gusta un poco más.




evaluación

Después de ver la versión de PS3, lo cierto es que esta entrega para PS2 resulta bastante meritoria y, salvo por la ausencia de las partidas en red, su oferta es casi idéntica. Aún así, a un arcade de tenis hay que pedirle más intensidad en el juego y una oferta un poco más poderosa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	7,5	8,5	7,6	8,1

Homenaje a la iconografía del universo Sega, pero con animación pobre.

Los minijuegos y el modo multijugador son mejores que el modo Torneo.


FLATOUT HEAD ON ES EL CAOS MOTORIZADO MÁS ESPECTACULAR QUE HAYA PASADO POR PSP
WWW.ES.PLAYSTATION.COM
GOLD AWARD
PSP
FLATOUT HEAD ON
>> Competiciones extremas rueda contra rueda
>> Crujidos de metales en los Derbies de demolición
>> 12 minijuegos de Ragdoll incluyendo El Anillo de fuego
BUGBEAR ENTERTAINMENT
Six by nine
PSP™
12+
www.pegi.info
EMPIRE INTERACTIVE
¡YA A LA VENTA! / WWW.FLATOUTGAME.COM
"PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Made in Austria.
Flatout Head On © 2008 Empire Interactive Europe Limited. Empire, logo, and Flatout are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited.
Developed by Six by Nine Ltd. And Bugbear Entertainment Ltd. All other trademarks and tradenames are the properties of their respective owners. All rights reserved.

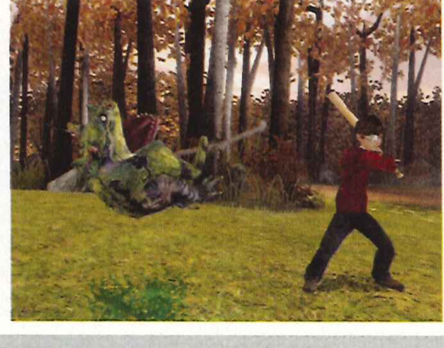






El Trastolillo. Es como el abuelito de Los Diminutos, con él protagonizarás las fases más plataformeras del juego.





PS2



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **VIVENDI**
PROGRAMADOR **SIERRA ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **124 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
spiderwickgame.com.
12+

LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK

Psicofonías y seres sobrenaturales para peques

A LO IKER Jiménez: coge el cuaderno de campo, agudiza tu sexto sentido y abre tu mente al mundo de lo paranormal. *Las Crónicas De Spiderwick*, basado en la película (y ésta, a su vez, en el *bestseller* escrito por Holly Black y Tony DiTerlizzi), te llevará a una mansión a las afueras de la ciudad. Una casona donde habitan seres y criaturas totalmente desconocidas y que sólo podrás ver a través de un anteojo especial. Objeto que, evidentemente, deberás construir, al igual que muchos otros, a lo largo de la aventura. Controlarás alternativamente a los tres protagonistas, cada uno con cualidades especiales: Jared es el luchador, Simon el inventor y Mallory la espadachina. Por lo que, dependiendo de la misión, tendrás que manejar a uno u otro. También tendrás la opción de ponerte en la piel de un *Trastolillo*, una especie de abuelito de *Los Diminutos*, y recorrer el interior de las paredes de la casa; sin duda, una de las fases más laberínticas y mareantes del juego. Gráficamente luce con soltura, en lo que a estética se refiere, porque la brusquedad del motor no se ha solventado y sigue igual que en la versión *preview*. Y, aunque las habitaciones de la casa y sus secretas salas, así como los jardines de la misma, no están nada mal, a la larga resulta bastante monótono. Salvo estas pequeñas contraindicaciones, el juego cumple, sobre todo porque su jugabilidad es sencilla y muy, muy variada: hay momentos de aventura, acción, plataformas...

la alternativa



MONSTER HOUSE. También basado en una peli, con tres personajes a controlar en una casa encantada...



LA PELI. Aunque últimamente no es lo habitual, desde el comienzo de la aventura podrás ver secuencias de la película. Y más adelante, entre fase y fase. Así, podrás seguir el hilo argumental original e ir descubriendo lo que la casa oculta: un mundo de criaturas fantásticas.

evaluación

Una licencia que cumple en cuanto a que es divertido de jugar, pero podían haber pulido ciertos aspectos como la brusquedad del motor gráfico. Asimismo, capta la esencia de la película y pone al jugador en situaciones que le mantendrán pegado a la consola.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,9	8,0	8,5	8,1	8,1

Hubiese sido un detalle optimizar el motor gráfico. Lo demás, cumple.

Sencillo y muy variado; de la acción y aventura, pasas a las plataformas.

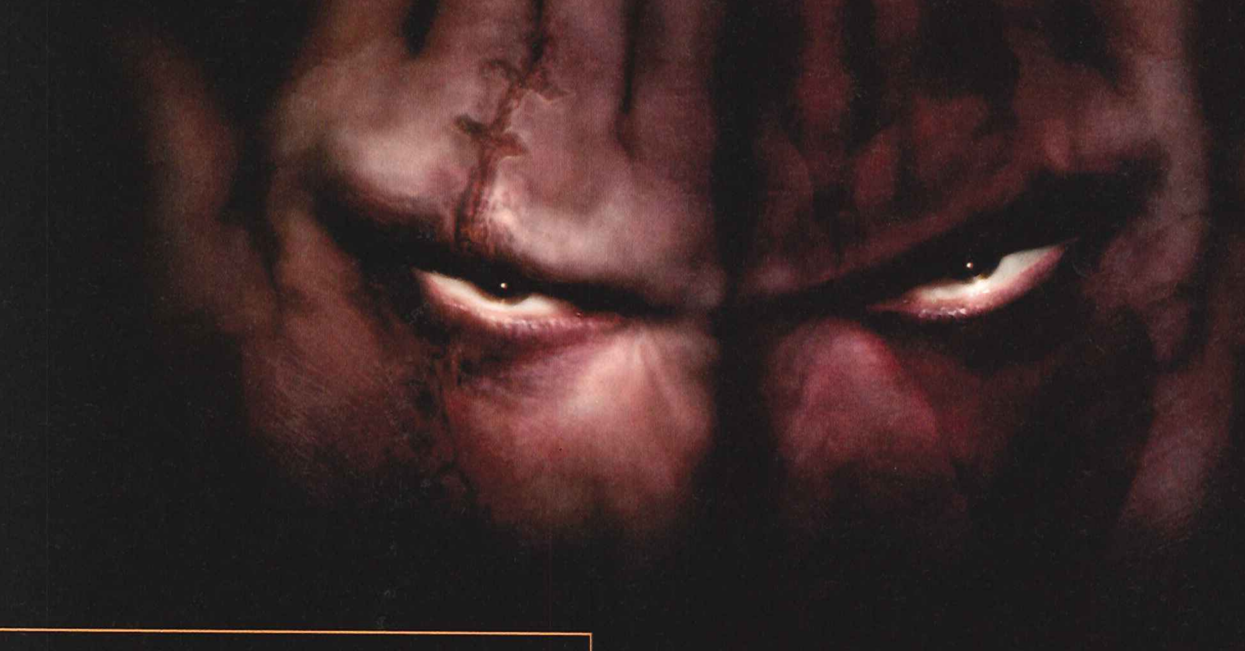
18+
www.pegi.info

SLIM & LITE



GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

EL PODER DE LOS DIOSES EN LA PALMA DE TUS MANOS



¡¡¡GOD OF WAR EN TU MÓVIL!!!

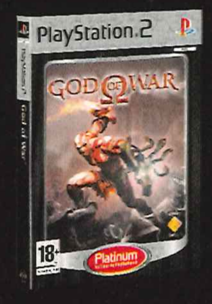
Con la animación más puntera, un diseño multiplataforma de lo más excitante y múltiples modos de ataque, God of War: Betrayal, nos presenta a Kratos luchando por reconquistar la confianza de Zeus y recuperar su posición única en el Monte Olimpo.

Envía GOW al 343



God of War Chains of Olympus llega en exclusiva a PSP

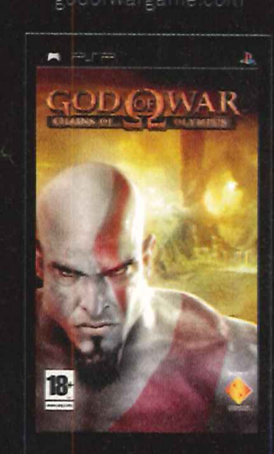
Disfruta de una historia única, nunca antes contada





GOW I y GOW II ahora en Platinum

godofwargame.com









« Exprime tu cerebro. Graduar la potencia del rayo es la clave para avanzar en el castillo, así como reflejos y capacidad de deducción.

» Un toque elemental. Avanza transformando la esfera en metal o madera.







Cada uno de los 40 escenarios ofrece varias pruebas en las que hay que combinar las capacidades de rayo y orbe.

PSP

FADING SHADOWS

Usa tu mente libera tu alma



GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **IVOLGAMUS**
PROGRAMADOR **IVOLGAMUS**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DEAGOSTINI**
JUGADORES



ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.ivolgamus.com
7

LOS PUZZLES son uno de los géneros más agradecidos para **PSP**: plantean retos directos bajo un planteamiento sencillo. Y en esa categoría entra ***Fading Shadows***, que recuerda al difícil pero divertido *Mercury*, aunque añade su toque de personalidad. Para empezar, el título posee cierto argumento: controlando el alma del joven Erwyn, deberás abrir las puertas del Castillo del Cielo para detener al malvado Gardal. Además, y al contrario que en juegos de similares características, el jugador no maneja la esfera, sino un rayo tractor que la atrapa y la desplaza por el escenario. El agarre del rayo varía en intensidad, pero la clave está en la esfera y sus poderes elementales. Se puede transformar en madera (para flotar en el agua) o en metal, permitiéndote saltar. De este modo, el jugador ha de elegir la forma alquímica más adecuada con el fin de superar los 40 puzzles del juego. Una mecánica que alterna entre el uso de la esfera, para superar plataformas o *puzzles* de ingenio, o el del rayo, con el propósito de completar retos de lógica. Sin duda, ***Fading Shadows*** hará las delicias de los jugadores más curtidos, aquellos que no buscan un apartado técnico apabullante, sino verdaderos retos para su cerebro. Además, tienes la opción de competir contra un amigo para ver quién supera en menos tiempo uno de los diez puzzles del multijugador.

la alternativa



MERCURY MELTDOWN.
Muy difícil, como debe ser en todo puzzle que se precie en PSP.





Mucho más que puzzles. Además de controlar el orbe con el rayo, también tienes que superar retos con estos elementos por separado, como puzzles numéricos con la esfera o encender fuego sólo con el rayo tractor.

evaluación

Fading Shadows va más allá del clásico esquema de controlar la esfera, al ofrecer muchas más posibilidades y retos. Los seguidores de los puzzles hardcore están de enhorabuena.

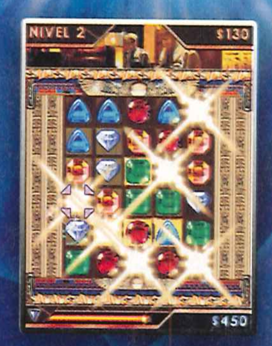
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	7,8	8,0	7,7	7,8	8,0
Más vistoso que otros puzzles, pero sin excesivos alardes técnicos.		El control llega a ser bastante exigente. Sólo para jugadores muy pacientes.		Diez niveles contrarreloj para competir con un colega de mente rápida.	

DIAMOND TWISTER

¡Bájate uno de estos juegos y gana un collar de esmeraldas y un viaje a NY!

Bases depositadas ante notario. Consúltalas en emoción.





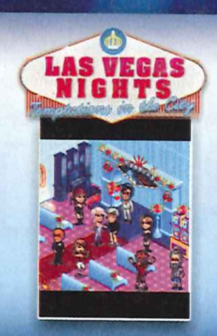
















Descárgatelos en tu móvil

Envía ✉ DIAMANTES al 404

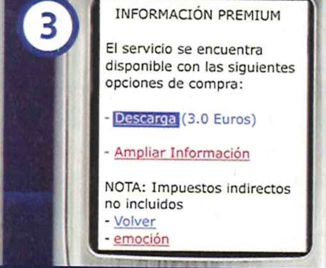
o entra

en emoción > juegos



Sólo clientes movistar. Consultar costes de descarga en la base del anuncio.







Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€.Coste de navegación:CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 día de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. PREPAGO:1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día.Sesión de 10 minutos de navegación. Envío y recepción al 404 gratuito.



TEST



DYNASTY WARRIORS 6

Nada nuevo bajo el sol naciente



GÉNERO
ACCIÓN TÁCTICA
COMPAÑÍA
KOEI
DESARROLLADOR
OMEGA FORCE
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
1
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (1863 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.koei.com
12+

EN ESTA VIDA, salvo alguna que otra excepción, todo lo que llega a una sexta entrega es que suele tener mucha calidad... o, al menos, un público terriblemente fiel. Esta afirmación, que puede ser válida para cosas tan dispares como *Star Trek* o los discos de *Camela*, resulta también bastante apropiada para el juego que nos ocupa. ***Dynasty Warriors 6*** llega a España después de volver a ser, un año más, uno de los juegos más vendidos en Japón las primeras semanas de su lanzamiento. Para nosotros, que siempre hemos visto este juego con ojos occidentales, es ya un tema que nos empieza a intrigar. Los propios programadores, en uno de los casos más flagrantes de sinceridad anticomercial, han reconocido no haber realizado grandes cambios con respecto a la anterior entrega de **PS3**... y aún con eso, el juego ha vuelto a arrasar. Todo un misterio. Es posible que sea un poco mejor gráficamente (aunque sin rozar ni siquiera el notable), que cuente con más soldados en pantalla (qué más darán noventa que cien) o, incluso, que haya algunos momentos de acción apoteósica y total; pero el caso es que no hemos hallado muchos más avances ni algo que lo diferencie completamente de su antecesor.

Buscando en la jugabilidad tampoco hemos dado con la clave, sólo una mayor sensación de dificultad (es cierto que han acabado con nosotros más veces de lo normal), pero como todos sabréis, éste es el recurso más pobre de toda la historia del videojuego para hacer un título más largo. Así pues, el mayor encanto de ***Dynasty Warrriors 6*** es exactamente el mismo que en anteriores entregas: pelarse los dedos dándole al botón para eliminar el mayor número de enemigos posible. Es triste reconocerlo, pero es algo tan elemental que parece ejercer sobre el jugador una especie de poder hipnótico que siempre funciona. Han añadido algún modo más, algunos personajes nuevos, más variedad de misiones, más ataques especiales... da lo mismo, lo que más te motivará será siempre ver cómo sube el número de enemigos caídos. 300 ó 400, nunca te parecerán suficientes y te sorprenderás persiguiendo hasta a los pobres infelices que intentan huir. Por cierto, es el único juego en el que, por desgracia, aparecen y desaparecen grupos enteros de personas cada dos por tres.

Sabemos que es un *arcade* simplón o un *beat'm-up* arcaico, pero eso no quita que se cuiden un poco las formas. Aunque sólo sea un título de dejarse los dedos pelados dándole al botón, en una consola como **PlayStation 3** hay que intentar dar el do de pecho.

Cómo abrirte paso con tu lanza en un mar infinito de hombres dispuestos a acabar contigo

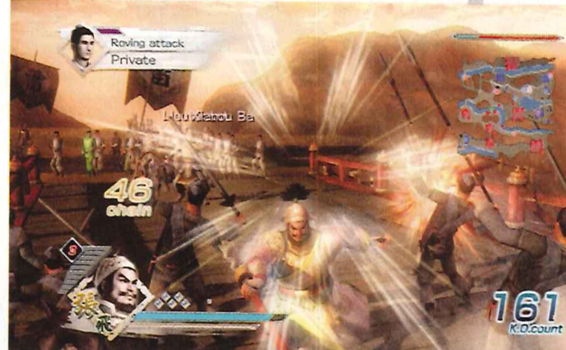
la alternativa



HEAVENLY SWORD. Aunque puede que sea mucho más corto, es mejor, más variado y más espectacular.



Cuando estés rodeado por completo será el momento perfecto para emplear los ataques especiales.



Aliados. Aunque a veces tendrás la sensación de ser el único que reparte palos, también contarás con la ayuda de otros guerreros de gran poderío.







Cada uno de los protagonistas cuenta con un arma distinta que marca su estilo de lucha. Las armas más pesadas son algo lentas.

evaluación



Una vez que empiezas a pulsar botones no hay forma de parar. Es un auténtico festín de golpes y siempre juegas más de lo que pensaste en un principio.



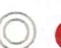
Aunque en Japón y otros lugares tenga un tremendo éxito, aquí no deja de ser un juego con una mecánica demasiado simple. Va siendo hora de rediseñar este género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los gráficos, aunque algo mejorados, siguen siendo bastante pobres y como del pasado.	No ha evolucionado demasiado en este apartado. Parecen los mismos efectos de siempre.	Aunque haya nuevos combos y ataques especiales, continúa siendo «dar al botón sin parar».	El aumento de dificultad de algunos jefes incrementa considerablemente las horas de juego.	Parece ser que el tema On-line se ha quedado sólo para comparar marcas y porcentajes.	Aunque haya muchos enemigos más en pantalla, no parece que explote demasiado PS3.	El juego no tiene nada, ni va a ningún lado... pero empiezas a jugar y ya no puedes parar.
6,5	7,0	7,5	8,0	1,0	6,0	7,0

Los escenarios están muy cuidados, tal y como se pone de manifiesto en las espectaculares repeticiones.



WINTER SPORTS 2008: THE ULTIMATE CHALLENGE



Nuevas disciplinas el mismo estilo



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **RTL**
PROGRAMADOR **49 GAMES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **803 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.activision.com
3+

EL GRUPO programador 49 Games explota la experiencia lograda con *Torino 2006* y *Winter Games 2007*, en los que se incluía una amplia gama de deportes de invierno. La nueva entrega mantiene este desarrollo, aportando inéditas disciplinas y modificando alguno de los modos de juego.

Con respecto a la versión del año pasado, se ha eliminado el *biathlon*, y se han añadido tres nuevos deportes: esquí de fondo, patinaje artístico y *skeleton*, que se suman al esquí alpino, al *curling*, al *bobsleigh*, a los saltos, al *luge* y al patinaje de velocidad. Algunas de estas nueve disciplinas recogen varias modalidades, por lo que el total de las pruebas ofrecidas se eleva a quince.

El control de las mismas es prácticamente idéntico al de la anterior versión. De esta manera, se vuelve a lograr un resultado bastante intuitivo, huyendo del clásico «machacabotones» que ha caracterizado a otros programas de este tipo, especialmente los desafíos de velocidad y natación en los títulos dedicados a Olimpiadas de verano.

Por lo que respecta a las nuevas pruebas, el control de *skeleton* es similar al del *luge* y el *bosleigh*, mientras que el del esquí de fondo se centra en dosificar una barra de energía de una forma muy parecida al desaparecido *biathlon*, con la diferencia de que ahora no hay que disparar. La única disciplina que aporta algo nuevo en este apartado es el patinaje artístico, para el que se ha elegido un sistema en el que hay que sincronizar la pulsación del botón indicado en el momento preciso. Este mecanismo, similar al de títulos musicales, ya se ha incluido en otros juegos como las pruebas de gimnasia rítmica de *Atenas 2004*. Otra de las novedades de *Winter Sports 2008* es la inclusión de un modo Carrera, en el que se mejoran las características del personaje elegido mediante puntos de experiencia logrados a medida que se consiguen mejores resultados.

También se ha potenciado el modo Campaña con nuevos retos y pruebas contra un jefe para superar los diferentes niveles.

Gráficamente, se muestra bastante sobrio, logrando una sensación realista en el desarrollo de las pruebas. Además, ofrece distintas ceremonias, como la entrega de medallas, que dejan claro el sello de las retransmisiones televisivas de la RTL.

la alternativa



WINTER SPORTS. Posee muchas similitudes a pesar de ser obra de otra compañía y desarrolladora: Virgin Play y Oxygen.

Pruebas.

La nueva entrega incluye nueve disciplinas y un total de 15 pruebas diferentes. Desaparece el biathlon y a cambio incorpora esquí de fondo, skeleton y patinaje artístico. Solamente el último aporta algo de variedad en el sistema de control.



Esquí alpino. Dentro de esta disciplina se incluyen 4 pruebas: el slalom tradicional y el gigante, así como dos descensos.

Salto de esquí. En los dos trampolines, el control se basa en mantener el equilibrio y ajustar el momento del salto.



Patinaje de velocidad. Recoge dos pruebas (500 y 1.500 metros) en las que el ritmo es la clave para mantener la velocidad.




Esquí de fondo. Es una de las novedades, aunque ya aparecía en Torino 2006. La estrategia determina esta prueba.



Bobsleigh. Reúne dos disciplinas. La mecánica de juego consiste en evitar perder tiempo al colisionar con los laterales.



Luge. Otra de las pruebas clásicas, cuenta con un solo desafío y su desarrollo es similar al recogido en el bobsleigh.

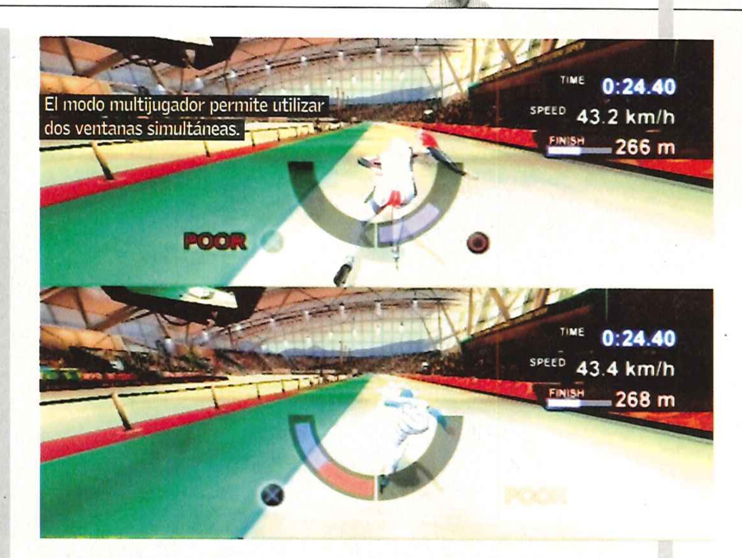
Skeleton. Es una de las novedades. El sistema de control se encuentra en la línea del incluido en el bobsleigh y en el luge.



Patinaje artístico. Constituye la tercera novedad de este título y su sistema de control es similar al de los juegos musicales.



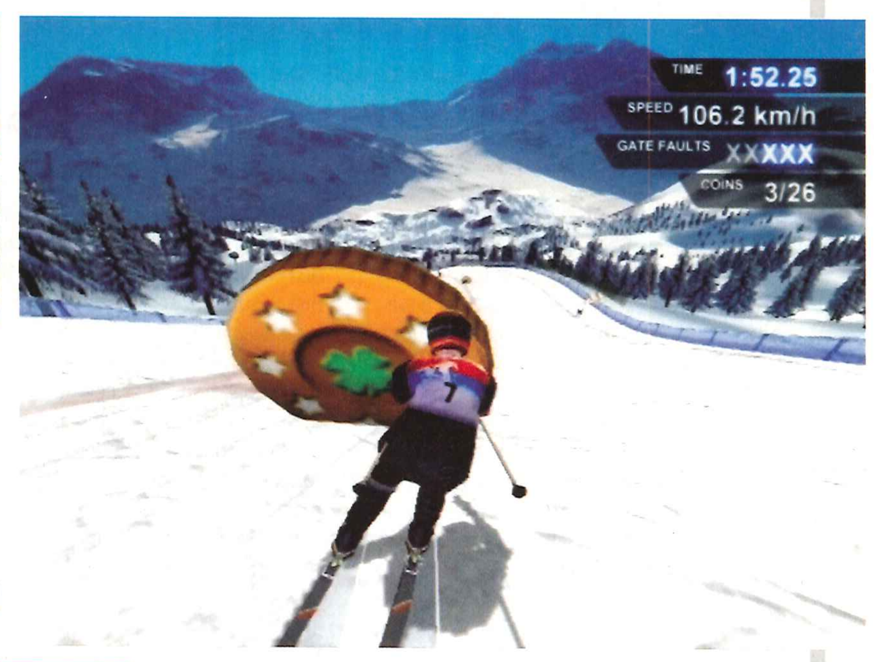
Curling. Esta especie de petanca sobre hielo, con el apoyo de «barrenderos», es otra de las disciplinas que repite en esta entrega.

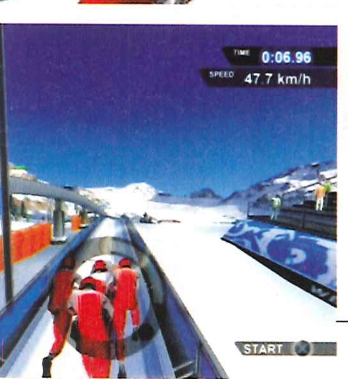


El modo multijugador permite utilizar dos ventanas simultáneas.









evaluación



Gráficamente es bastante sólido: ofrece buena ambientación, animadas secuencias y repeticiones. El control es más intuitivo de lo habitual en este tipo juegos.



De las nuevas disciplinas, tan sólo el patinaje artístico ofrece algo diferente con respecto a las pruebas de la anterior versión.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
El entorno y la animación logran una sensación bastante realista. Las secuencias ponen la nota de color.	La música es bastante monótona, haciéndose pesada. Los comentarios parecen sermones.	El intuitivo control deja a un lado el «rompe-mandos» haciendo que sea bastante sencillo.	El nuevo modo Carrera y las mejoras en la modalidad Campaña aumentan las horas de juego.	Es un juego correcto, aunque con escasas aportaciones si cuentas con la versión anterior.
8,2	7,9	8,5	8,2	8,2

POR **BEN REILLY**

TEST


Elliot vive su propia aventura, en la que cruza su camino con los principales protagonistas de Perdidos.













PS3

PERDIDOS

El vuelo 815 se estrella de nuevo



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
www.ubisoft.es
16

LA SERIE DE J.J. ABRAMS lleva ya un par de años manteniendo en vilo a sus seguidores. El monstruo de niebla, Dharma, las premoniciones... ¿por qué no trasladar estos elementos a un juego? Dicho y hecho, pero ***Perdidos: Via Domus*** es víctima de su propia ambición. Para empezar, el protagonista es Elliot, anónimo superviviente del vuelo 815, y no se nos permite controlar a Sawyer, Jack o Locke, tan sólo interactuar con ellos. Vivirás una aventura alternativa, aunque paralela a la serie, que ahonda en los misterios del protagonista y que, de refilón, nos arroja ciertas pistas sobre la serie.

El desarrollo se compone de exploración, *puzzles* sencillos, conversaciones con el resto de personajes, algún que otro combate y, sobre todo, la recopilación de objetos y fotografías para obtener información sobre nuestro pasado. En menos de diez horas habrás descubierto todos los secretos del juego. Si eres seguidor de la serie tendrás una de cal y otra de arena: unos personajes casi calcados a los actores reales (lástima de animaciones) y el mismo doblaje que en la serie en castellano, todo un detalle. Posee una ambientación excelente, pero deja con ganas de más. Hubiese sido de agradecer un juego que, aunque no resolviera misterios, nos permitiera revivir los momentos clave de esta gran serie, pero encarnando a sus verdaderos protagonistas.



la alternativa

UNCHARTED: EL TESORO... Muy superior en todos los aspectos, y sobre todo espectacular.

evaluación

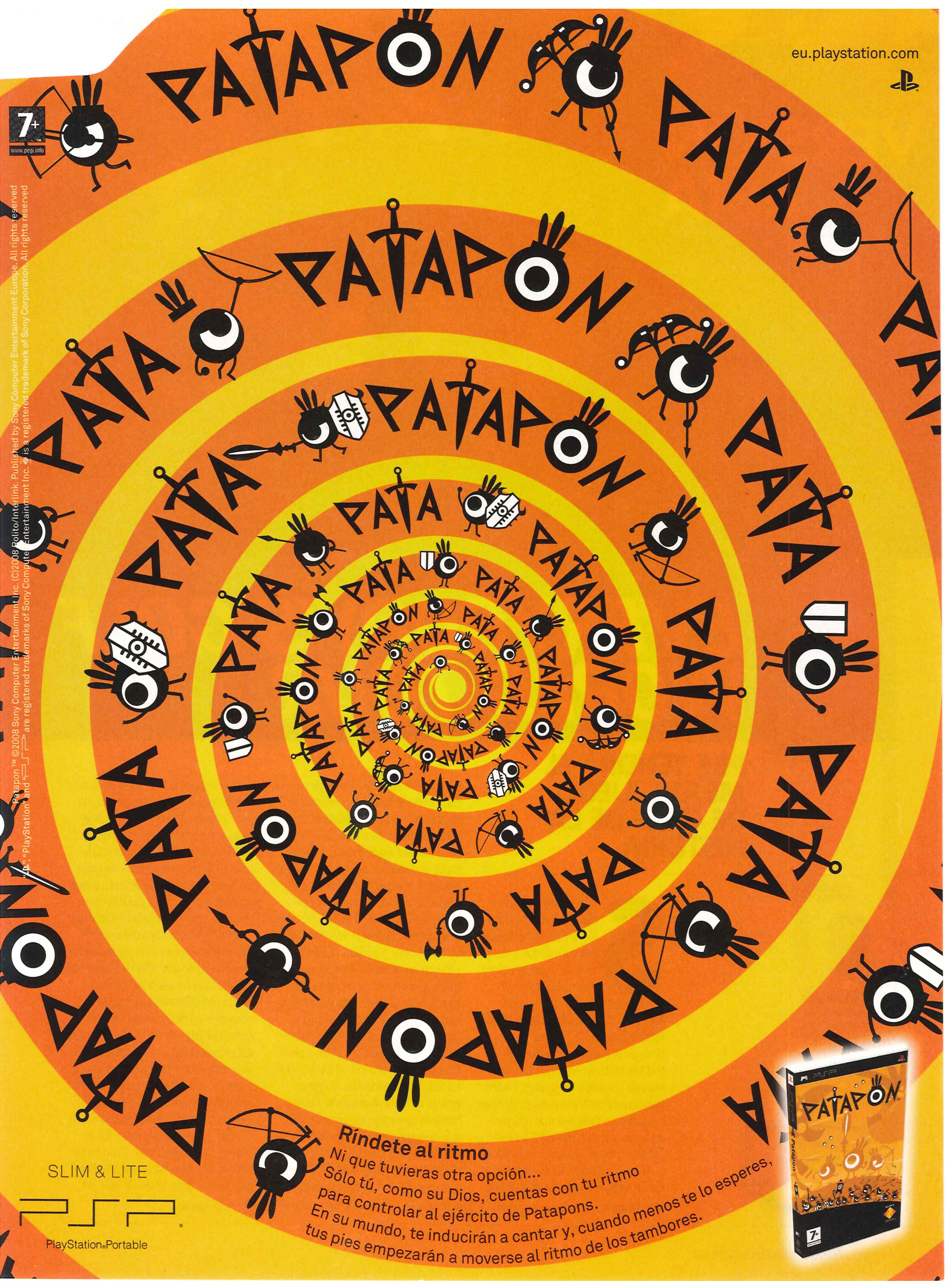
Perdidos: Via Domus cuenta con una ambientación de lujo, pero descuida a los seguidores de la saga al darles un protagonista anodino. Los neófitos se perderán entre tanta referencia.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,4	7,0	6,0	-	7,0	6,9

El punto fuerte es el modelado y los escenarios, con unas animaciones discretas.

La ambientación gana mucho con las mismas voces y música que en la serie.

Muy corto, tanto si te sabes las claves de la serie como si eres hábil.



PATAPON
PATA
PATAPON
PATA
PATAPON
eu.playstation.com
7+
www.pegi.info
Ríndete al ritmo
Ni que tuvieras otra opción...
Sólo tú, como su Dios, cuentas con tu ritmo
para controlar al ejército de Patapons.
En su mundo, te inducirán a cantar y, cuando menos te lo esperes,
tus pies empezarán a moverse al ritmo de los tambores.
SLIM & LITE
PSP
PlayStation®Portable
PATAPON
Patapon ™ ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. (C)2008 Rolito/Interlink. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved
"PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

Demo JUGABLE Incluida en el **Blu-ray**

Salvo algún viejo conocido de otras ediciones de la saga, gran parte de los personajes parecen tomados del juego de tenis.



PS3

EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

PS3 TENDRÁ EL MEJOR JUEGO DE GOLF DE LA HISTORIA

PRIMERA IMPRESIÓN



DELÚCAR
Los amantes de los juegos de golf precisos y exigentes pronto tendrán el mejor reto posible.

A LA VENTA EN **marzo**

Sobre gustos no hay nada escrito y todos los criterios son igualmente válidos y aceptables... aunque, claro, nunca está de más razonarlos. Así que si decimos aquí y ahora que ***Everybody's Golf World Tour*** podría llegar a convertirse en el mejor juego de golf de toda la historia será porque, además de cuestión de gustos, habrá suficientes motivos para poder justificarlo. Lo primero que hay que decir es que el paso a **PS3** de la saga le ha sentado de maravilla en el aspecto gráfico. Era lógico esperar un salto importante de calidad, pero no era sencillo imaginar un *EG* tan bonito y cuidado, y encima sin perder su encanto y estética característica. Todo luce y brilla más, pero en este título lo más importante siempre ha sido aunar la jugabilidad y el rigor a la hora de representar todos los pormenores de este deporte tan técnico. Bien, pues la mecánica de juego volverá a ser la de siempre e incluso te obsequiarán con un nuevo sistema de golpeo que supondrá un reto extra para los ya iniciados en esta disciplina. Aunque no sea el mismo concepto, se parece un poco al golpeo popularizado por la saga *Tiger Wood*, pero sin simular el giro con el *DualShock*. Lo único que podemos asegurar es que no lleva demasiado tiempo hacerse con este nuevo control y que después de unas cuantas partidas puede ser casi tan preciso como el sistema de barra de fuerza. Aunque hay algunos viejos conocidos y lugares comunes del pasado, buena parte de los personajes y campos son completamente nuevos. Además, nos sorprenderán con nuevos retos, competiciones y modos de juego. Muchos recorridos son aún un secreto, pero todo apunta a que en esta gira mundial podrás competir en todos los continentes y que cada uno estará caracterizado de manera muy divertida y pintoresca. De toda su amplia oferta, habrá que prestar mucha atención al nuevo modo en red con el que podrás competir en decenas de torneos contra jugadores de todo el mundo. Esta modalidad es, sin duda, la que más promete y también la que nos asegura aún más horas de juego, en un título ya famoso por su extraordinaria duración. ***EGWT*** estará disponible a finales de marzo. En el *Blu-ray* que acompaña a la revista podéis disfrutar de una *demo* jugable de este gran título de golf.

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **CLAP HANZ** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES | es.playstation.com

Por primera vez en toda la saga, las voces y valiosos consejos de nuestros caddies estarán doblados al castellano.

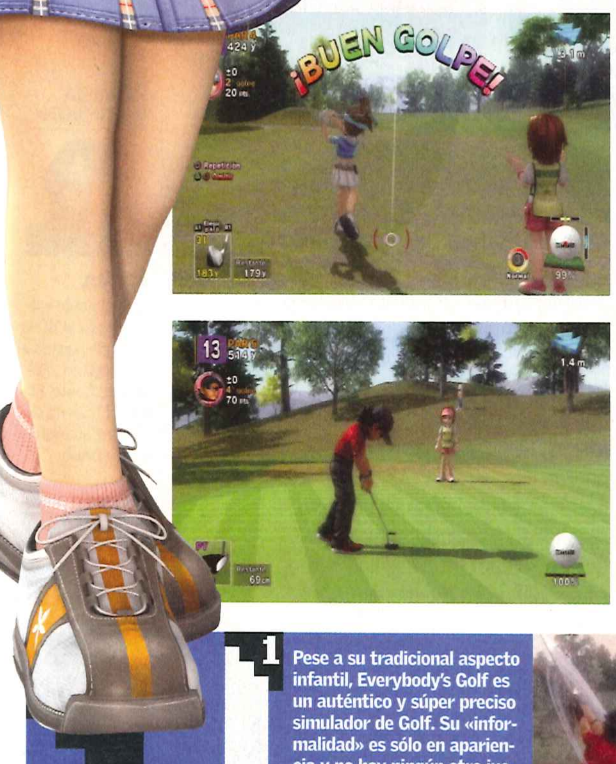




NUEVO GOLPEO. Es la mayor novedad y también el nuevo reto de esta edición. Se trata de un nuevo sistema de golpeo en el que tendrás que ajustar la fuerza a ojo, sin la referencia de la barra de porcentaje de siempre, y también el momento justo del impacto. Se pilla rápido la mecánica y sólo hay que tener mucho más cuidado en el green.



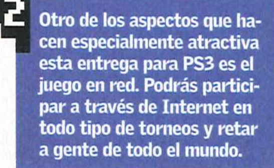
Golpeo. Cuando golpees la bola tarde aparecerá la tortuga. Si lo haces demasiado pronto, un conejo.





Celebraciones. Como en anteriores entregas, los grandes golpes son celebrados de manera divertida, aunque hay ocasiones en que los personajes sufrirán pequeños contratiempos... Bueno, y como podéis ver, no tan pequeños.

1 Pese a su tradicional aspecto infantil, Everybody's Golf es un auténtico y súper preciso simulador de Golf. Su «informalidad» es sólo en apariencia y no hay ningún otro juego más riguroso que éste.



2 Otro de los aspectos que hacen especialmente atractiva esta entrega para PS3 es el juego en red. Podrás participar a través de Internet en todo tipo de torneos y retar a gente de todo el mundo.







» **A dedo.** Una de las modalidades te permitirá elegir quién quieres que responda a una pregunta.





Algunas preguntas irán acompañadas de fragmentos musicales y otras de fotos.





BUZZ!: POP MUSIC 40 PRINCIPALES

PS2

ASUME EL RETO DE LAS «CANCIONES N°1» DE LA POPULAR EMISORA DE RADIO

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SONY C.E.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **PREGUNTA/RESPUESTA**
JUGADORES **x8**
es.playstation.com

PRIMERA IMPRESIÓN

De deportes, de música, de cine... ¿y para cuándo uno de videojuegos? No estaría nada mal, ¿verdad? Pero, por el momento, no hay nada anunciado, así que centrémonos en esta nueva edición *Buzz*, que está siendo personalizada para nuestro país en colaboración con la emisora de radio **Los 40 Principales**. No hemos tenido acceso a esta versión, sino a la inglesa y aún así promete ser un gran reto para los amantes de la música de los últimos años. Según nos ha confirmado **Sony**, el título estará localizado al 80%. Así pues, de las más de 5.000 preguntas que contiene, algunas harán referencia a artistas de reconocimiento mundial, tipo Christina Aguilera o Shakira, y muchísimas otras más a grupos españoles como *M-Clan*, Álex Ubago e incluso Joan Manuel Serrat. Y es que abarca desde los años 90 hasta nuestros días. Lo que no sabemos es si las preguntas irán acompañadas de fragmentos musicales originales (por lo menos, la mayoría de los que suenan en la versión inglesa no lo son). Por lo demás, todo apunta a que será igual de divertido que la anterior entrega Musical (*El Gran Concurso Musical*, 2005): podrán participar hasta 8 usuarios; incluye distintos modos de juego, desde Pasa la bomba, Adivina el videoclip, Lanzamiento de tarta... asegurando así los piques entre los participantes, ya que podrás robar puntos a tus rivales o eliminarlos de las rondas. Te podrán preguntar la ciudad donde nació un artista, a qué álbum pertenece un determinado *single* o cualquier otro dato de la canción que esté sonando en ese momento. «



ANNA
Si finalmente sale localizado al 80%, será una pasada el cuestionario... Pereza, El Canto, Estopa, El Sueño de Morfeo; spanish muy spanish.

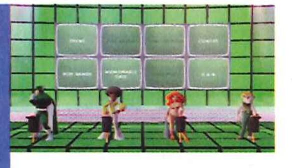


claves

1 Entre los modos de juego, se halla «Pasa la bomba»: cuánto antes aciertes la pregunta antes pasarás la bomba, agotado el tiempo ésta explotará y quitará 300 puntos al que la tuviera en ese momento.



2 También puedes afrontar las preguntas por estilos o temas: Rhythm & Blues, Pop, Rock o Leyendas, Divas, Portadas, Grupos masculinos...



VERSIÓN BETA

Lisa Garland es uno de los personajes del primer Silent Hill que también aparece en esta nueva entrega.

PS2

SILENT HILL ORIGINS

TRAS SU PASO POR PSP REGRESA A LA CONSOLA QUE LE VIO MADURAR

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Si has seguido toda la historia de la saga, es un título que no te puedes perder por nada del mundo. Y si no, también.

A LA VENTA EN
mayo

Más que una versión, la edición de ***Silent Hill Origins*** para **PlayStation 2** se va a convertir en una bendición. Los desafortunados que han permanecido ajenos a la precuela, hasta ahora exclusiva de **PSP** se estarán frotando las manos, y la ocasión lo merece.

Konami ya ha anunciado oficialmente el paso y ha asegurado que los únicos cambios respecto al original son algunos ajustes gráficos que mejoran lo visto en la portátil. Lo cierto es que es una buena noticia y razón suficiente como para que ***Silent Hill Origins*** pase a engrosar vuestra colección de títulos para **PlayStation 2**.

Aunque la confianza depositada por **Konami** en una compañía occidental para desarrollar el juego desató cierta polémica, **Climax** nos ha regalado un fantástico *Survival Horror* al que Akira Yamaoka ha dado su bendición con una banda sonora que, sin llegar a las cotas de *Silent Hill 2*, se adapta como un guante al universo de este gran pueblo maldito.

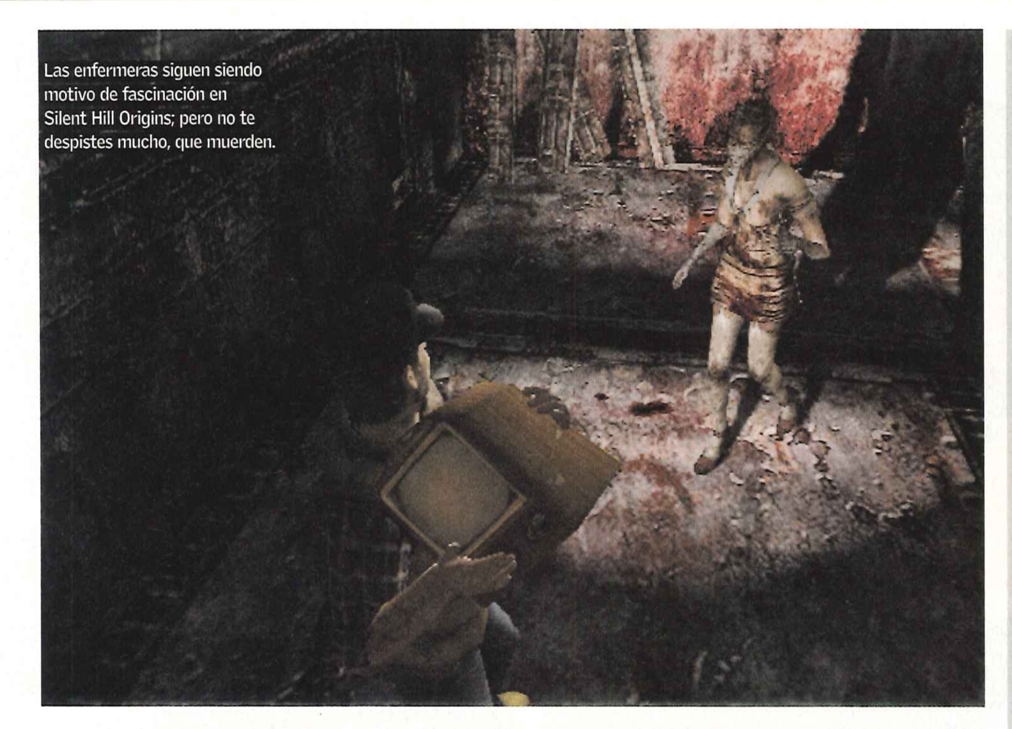
El camionero y la niña

Una combinación que puede despistar en un primer momento, pero que nada más alcanzar el primer *final boss* dejará claro quién es el protagonista. Travis Grady, a través de los turbios acontecimientos dispersos en sus recuerdos de infancia, nos conducirá por diversas localizaciones de *Silent Hill*. Además de visitar lugares ya conocidos, como el hospital Alchemilla, conocerás por primera vez siniestros rincones como el teatro y las criaturas infernales que lo habitan. Hay que tener en cuenta que en ***Silent Hill Origins*** es posible cambiar de plano de realidad voluntariamente. Tan sólo hay que buscar los espejos que permiten viajar del «infierno» al mundo real (o viceversa) que, al final, tampoco resulta muy acogedor.

El argumento es uno de los más truculentos de toda la serie y se convierte en un aliciente para descubrir qué demonios se oculta en la mente de Travis. Siempre bajo el influjo de Alessa, la niña que ya aparecía en el primer *Silent Hill* de **PSone** y que te conducirá hasta el punto en que este título y ***Silent Hill Origins*** se conectan.

Por otro lado, también como novedad, decir que el protagonista cuenta por primera vez con ciertas armas arrojadizas.

COMPAÑÍA **KONAMI** | DESARROLLADOR **CLIMAX** | DISTRIBUIDOR **KONAMI** | GÉNERO **SURVIVAL HORROR** | JUGADORES 1 | www.silenthillorigins.com


Las enfermeras siguen siendo motivo de fascinación en Silent Hill Origins; pero no te despistes mucho, que muerden.









Travis Grady. Los flashbacks recurrentes persiguen a Travis desde su infancia. En Silent Hill se reencontrará con su memoria perdida y con la misteriosa Alessa. La niña aparece quemada en la introducción del juego y le irá conduciendo hasta cerrar el círculo donde empieza el primer Silent Hill de PSone.



» Rincones. ¿No te apetece dar otro paseo por los corredores del hospital de la ciudad? ¡Qué emoción!



« Equipamiento. Travis encontrará algo más que tuberías para defenderse de los monstruos. Televisores, botellas, soportes para suero y diferentes utensilios que hacen «mucha pupa».

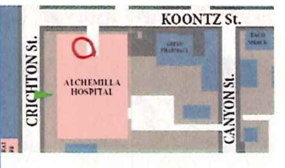
Los mapas. Son un elemento imprescindible si quieres saber dónde has estado ya, las puertas que te quedan por abrir o los pasillos por recorrer. Es lo primero que debes buscar.

claves

1 La historia personal de Travis Grady nos va poniendo poco a poco en situación a través de sus incontrolables y turbulentos recuerdos sobre Silent Hill y su traumática infancia.



2 Los nuevos monstruos, las zonas inéditas de la ciudad (sobre todo el teatro) y el sistema de ataque que ahora es ligeramente más dinámico que en entregas anteriores de la serie.



VERSIÓN BETA



» **Altos vuelos.** Los saltos pueden darnos alguna ventaja estratégica y acceso a zonas ocultas.



Distancia corta. Muchos escenarios nos obligarán a luchar en espacios mínimos.







Como en anteriores entregas, El Payaso va a tener mucho protagonismo. Como enemigo es un rival de los más duros.

TWISTED METAL: HEAD ON

VUELVE EL OLOR A GASOLINA Y PÓLVORA QUEMADA A PLAYSTATION 2

PS2

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **INCOGNITO ENT.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **ARCADE**
JUGADORES
es.playstation.com

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Está mejor hecho que nunca en muchos aspectos, sobre todo en gráficos, pero resulta un tanto acelerado.

Aunque lo de disparar al volante es casi tan antiguo como los propios videojuegos, hay algunos títulos que merecen un lugar de honor sólo por su fidelidad al género. La saga *Twisted Metal* debutó allá por 1995 en la primera **PlayStation** y, con mayor o menor éxito, han ido sucediéndose las entregas para todos los soportes que le han hecho un hueco en su catálogo. En **PS2** hemos visto ya varias versiones, alguna de ellas muy buena, y aún tendremos oportunidad de disfrutar de ***Twisted Metal: Head On***, la secuela que parece la más completa de todas las que vimos hasta la fecha. Una vez más, tendrás que enfrentarte a los retos típicos de todo *shooter* motorizado, sólo que con muchas más variantes y más modos de juego.

Sigue siendo la misma idea, pilotar y darle al gatillo, pero hay que preparar al amante de la saga para un salto importante de velocidad. Ahora todo parece ir a bastantes más revoluciones y con una intensidad desconocida en un juego, por otra parte, muy dado al desenfreno y al descontrol. El manejo, aunque sencillo por la simplicidad de los controles, no plantea demasiados problemas en el pilotaje... pero otra cosa será acertar un tiro a alguien. Por suerte, los escenarios han sido rediseñados para que los encuentros con los rivales sean casi constantes. Sea cual sea el modo de juego, o eres hábil y estás atento o durarás poco entre los vivos.

En la modalidad Historia podrás conocer y desbloquear a los nuevos personajes y sus vehículos. Y, como no podía ser de otra manera, ***Twisted Metal: Head On*** también cuenta con el tradicional multijugador a pantalla partida. Para terminar, y como curiosidad, hay que mencionar la peculiar opción de «mini aventura» ideada para conocer los pormenores del juego.





claves

1 Como en cualquier otro juego de la saga, gran parte de las opciones para sobrevivir pasarán por la constante recolección de items y armas repartidos por los escenarios. Memoriza sus localizaciones.



2 Cada vehículo cuenta con unas características. Lo mejor, al principio, es una buena mezcla de buen blindaje y algo de velocidad.



OFF ROAD

EL CLÁSICO DEL MOTOR CAMBIA DE AIRES Y DEJA EL ASFALTO PARA SORPRENDERNOS CON TODA LA EMOCIÓN DE LA COMPETICIÓN TODOTERRENO



COMPAÑÍA **EMPIRE INTERACTIVE**
DESARROLLADOR **XPLOSIV**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **ARCADE CONDUCCIÓN**
JUGADORES x6
www.virginplay.es





Todos los recorridos cuentan con varios caminos y podrás hacer tus propias rutas sobre la marcha.







LAND ROVER. La marca británica es la gran novedad de esta edición y algunos de sus vehículos son, sin duda, los coches estrella. Son todoterrenos muy completos y saben aunar potencia y control incluso en los modelos de mayor tamaño. El principal problema es que salvo el coche más sencillo, el Land Rover Defender, el resto son carísimos.

Tradicionalmente, las sociedades entre marcas comerciales y videojuegos han sido una fuente inagotable de bodrios, juegos de mediopelo o de cualquier otra suerte de lamentables sorpresas. Bien, pues si esa se puede decir que ha sido la regla, una de las pocas excepciones ha sido esta saga protagonizada por la marca **Ford**. Sin llegar a hacer sombra a ningún grande y sin estar nunca ni cerca del podio, sus entregas han tenido siempre una idea de juego muy definida y propia, unas dosis de calidad aceptable y una jugabilidad más que interesante. *Off Road* repite ese esquema y varía con respecto a sus antecesores, en el hecho de disputarse en condiciones más propicias para un todoterreno y, como gran sorpresa, la presencia de la marca **Land Rover**. Su estilo de juego es más *arcade* que simulación y cuenta con bastantes modos, tanto en uno como en varios jugadores. La variedad de pruebas y retos, que tanto nos gustaron en la última entrega, vuelve a tener protagonismo, y éstas y son un auténtico derroche de imaginación: duelos de eliminación, pruebas de supervivencia, carreras de adelantamientos y otras mil variantes, irán aumentando el nivel de exigencia hasta límites casi desconocidos.

Todos los recorrridos contarán con diversos caminos alternativos y también con *ítems* que te permitirán reparar el vehículo en las pruebas más largas y duras. El mejor consejo ante estas pruebas es no descuidarse nunca, ya que hay trampas en todas partes.

A medida que vayas completando retos, podrás ir participando en nuevas pruebas y comprar todoterrenos más potentes.

PRIMERA IMPRESIÓN

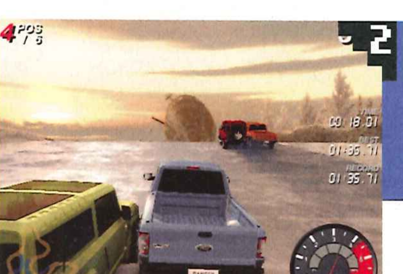


DE LÚCAR
Su simplicidad puede resultar engañosa, pero detrás se esconde un juego bastante emocionante.





1 Como en todo juego de coches, lo importante es pilotar bien, pero aquí lo básico es intentar llegar a la última vuelta entre los cuatro primeros. Si en esta vuelta no cometes fallos, ganarás.



2 Al ser un juego de coches en el que los rivales buscan siempre que pueden el contacto, la clave será recolectar todos los ítems de reparación del vehículo (unas cajas de color azul).



VERSIÓN BETA





Las batallas son muy similares a las de la cuarta entrega de la saga.





» **Con carisma.** Y con mucho sentido del humor, una de las señas de la saga.

WILD ARMS 5

PS2

DIEZ AÑOS DESPUÉS, LA SAGA QUE NOS HIZO AMAR LOS RPG EN 32 BITS SIGUE VIVA...

COMPAÑÍA **505 GAMESTREET**
DESARROLLADOR **MEDIAVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
GÉNERO **RPG**
JUGADORES



www.wildarms5.com

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
PlayStation 2 sigue demostrando que no está ni mucho menos muerta gracias a títulos como éste.

Y es que, pese a la arrolladora presencia de un clásico universal como *Final Fantasy VII* en el catálogo de la **PlayStation** original, muchos jugadores de aquella época guardan un recuerdo especial de la primera entrega de esta serie que, aunque ha sido desarrollada antes que la séptima maravilla de **SquareSoft**, apareció por estos lares bastante después; lo cual hizo que su impacto fuera menor, sin duda. Una segunda edición sin demasiado lustre en **PSone** y otras dos en **PS2** (más un *remake* del original que nunca llegó a Europa) son los credenciales hasta ahora de la obra de **Media Vision**. Ahora, gracias a **Proein** y **505 Games** nos llega este quinto capítulo que no se diferencia en nada con respecto a los anteriores, pues presenta un aspecto muy similar, tanto en sistemas de juego como en apariencia gráfica. Un arranque argumental lleno de tópicos del género, pero que derrocha ese encanto que sólo los clásicos saben hacer para introducirnos a los personajes principales: el joven e impetuoso héroe, su amiga de toda la vida, mucho más «madura», y la misteriosa fémina que aparece de las estrellas y que guarda un secreto a revelar. Todo esto tras haber escuchado la mítica melodía silbada que acompaña desde el comienzo a los juegos de esta saga. En cuanto a jugabilidad, se sigue apostando por los combates por turnos aleatorios (aunque con la opción de desactivarlos una vez superada la zona en cuestión).

Las batallas se desarrollan de nuevo mediante el sistema *HEX* que debutó en la cuarta entrega, y las *ARMS* (armas mitológicas que empuñan los protagonistas) también siguen contando con gran protagonismo, así como el peculiar sentido del humor del que siempre ha gozado esta genial saga de *RPG*. «

A LA VENTA EN **abril**

claves

1 El nivel de interacción del personaje con el entorno es mucho más alto que en otros títulos similares. Podrá saltar, agarrarse a salientes, empujar objetos...



2 El diseño de los personajes y escenarios sigue en la línea de las entregas anteriores, con una ambientación que mezcla el western y lo futurista a partes iguales.



COMPAÑÍA **SOUTHPEAK INTERACTIVE**
DESARROLLADOR **PSYONIX/ARTIFICIAL STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES
www.monster-madness.com

MONSTERS MADNESS: GRAVE DANGER

ACCIÓN EN GRUPO CON SABOR A SERIE B





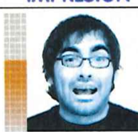






La ambientación metropolitana y paródica (18 niveles en el modo Historia) dan un aspecto único a este Monster Madness.

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
Simple y esencial, esta versión para PS3 de Monster Madness renueva a su precedente.

M*onster Madness: Battle For Suburbia* fue una pequeña sorpresa hace aproximadamente un año, cuando se lanzó para Xbox 360. Con una mecánica muy clásica, versión actualizada de los míticos *Gauntlet* pero con abundancia de humor y estética de cómic, tenía pequeñas carencias referentes al control y la gestión de la cámara. La versión **PS3** nos llega ahora con mejoras y ampliaciones.

El argumento y la ambientación, por suerte, permanecen intactos: Jennifer, Carrie, Andy y Zack son cuatro estereotipos de la cultura *teenager* que presencian cómo un grupo de monstruos (cubriendo también todos los tópicos del cine, la literatura y los tebeos de terror) invade su pequeña ciudad, y deberán detener la avalancha de criaturas nocturnas.

Con perspectiva aérea y sobreabundancia de armas, *power-ups*, enemigos de fin de fase y decorados, ***Monster Madness*** pone al jugador al control de uno de los personajes, que se mueve con un *stick* y se orienta con otro. Ni más ni menos. Sencillo, contundente y con novedades tales como la inclusión de 25 misiones de desafíos con diversas pruebas de resistencia, puntería y habilidad que desbloquean armas y disfraces que emplear en el modo Historia.

Grave Danger parece algo más asequible que su precedente de 360, que exigía al jugador nervios de acero y paciencia de santo: hay menos enemigos y más posibilidades de mejorar armamento y equipo. Una oportunidad perfecta para recuperar un juego que hacía del sentido del humor una agradecida bandera.



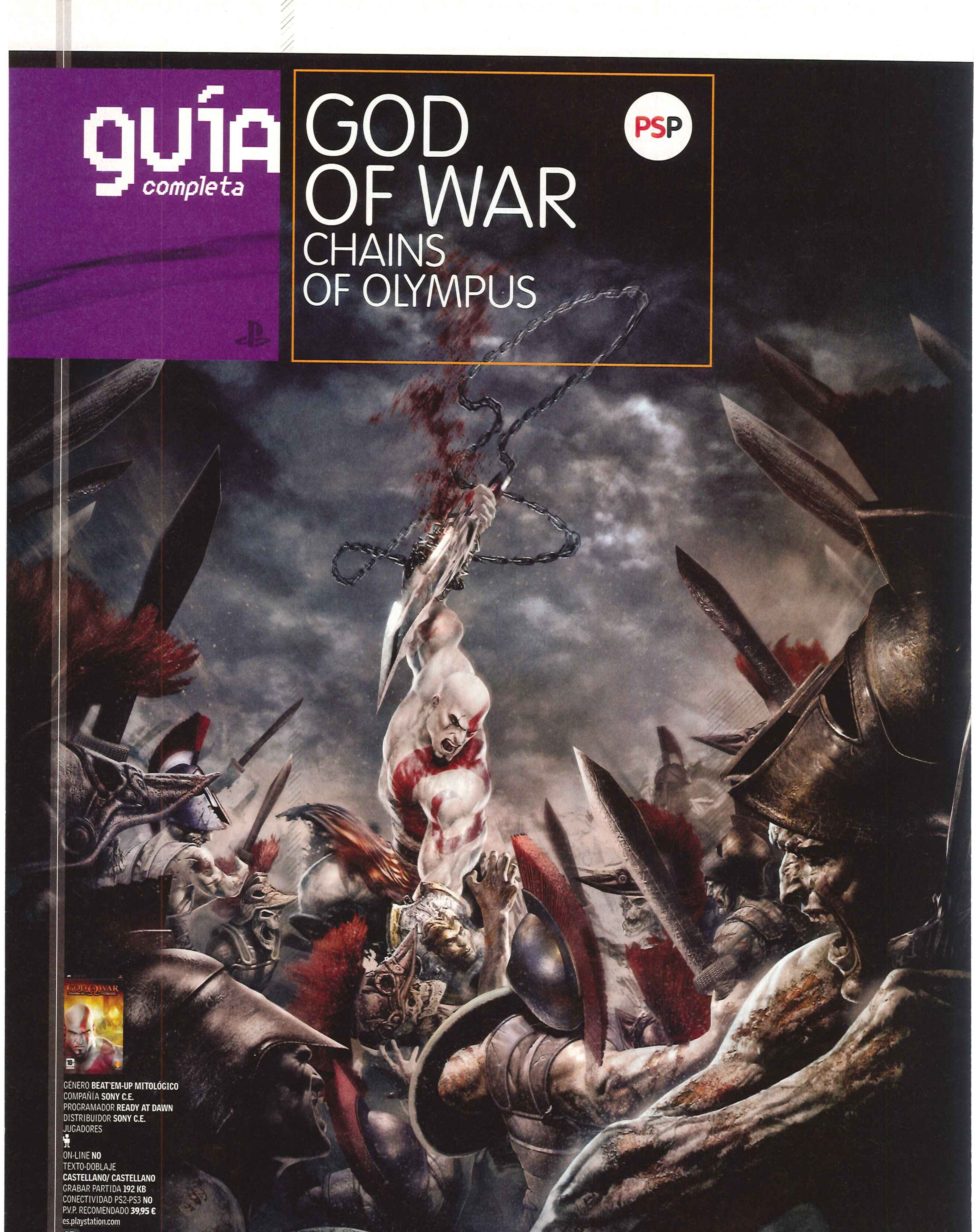
claves

1 El tuneado de los cuatro protagonistas es una de las partes más divertidas del juego: disfraces de todo tipo, versiones monstruosas... todo redunda en favor de la desvergüenza del título.



2 El multijugdor sigue siendo uno de los puntos fuertes de la aventura: hasta cuatro jugadores On-line, uno por cada personaje protagonista, podrán unir fuerzas para hacer frente a la locura.




guía
completa
GOD
OF WAR
CHAINS
OF OLYMPUS
PSP
GÉNERO BEAT'EM-UP MITOLÓGICO
COMPAÑIA SONY C.E.
PROGRAMADOR READY AT DAWN
DISTRIBUIDOR SONY C.E.
JUGADORES
ON-LINE NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ CASTELLANO
GRABAR PARTIDA 192 KB
CONECTIVIDAD PS2-PS3 NO
P.V.P. RECOMENDADO 39,95 €
es.playstation.com
18+

God Of War es un juego totalmente lineal, por lo tanto sería francamente innecesario que te explicásemos el desarrollo de la aventura paso a paso. Lo que vas a encontrar en esta guía es una serie de consejos, advertencias y trucos para que seas capaz de superar aquellas zonas o enemigos que puedan crearte excesivos problemas.

En la esquina superior izquierda puedes consultar tres aspectos: la barra de salud, la de magia y la cantidad de orbes recolectadas. Pulsa L para verlo.

Estas puertas de forma siniestra aparecen para bloquearnos el camino en ciertas ocasiones. La solución para hacerlas desaparecer es eliminar a todos los enemigos de la **sala.**

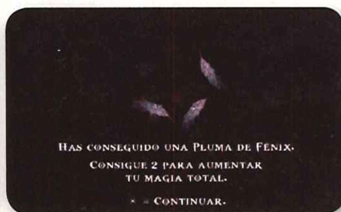
Kratos, aquel a quien deberemos guiar a lo largo de la aventura para obtener el favor de los dioses, recuperar a su hija y librarse de las pesadillas.

CONSEJOS



RECOGE LOS OJOS DE GORGONA:

Cuando recolectes cinco ojos de Gorgona verás incrementada tu capacidad máxima de vida. Si no los coges te costará mucho acabar con ciertos jefes.



BUSCA LAS PLUMAS DE FÉNIX:

Su función es similar a la de los Ojos de Gorgona, pero sí se diferencian de ellas en que no aumentarán tu barra de vida, sino tu capacidad máxima de magia.



ATENTO A LOS MINI JUEGOS:

Para acabar con ciertos jefes finales y enemigos será necesaria la superación de mini juegos. Estos consistirán en pulsar el botón indicado cuando se te pida.



MEJORA A KRATOS:

Todas las técnicas y armas de Kratos pueden ser mejoradas mediante la inversión de una cantidad determinada de orbes rojas. Se trata de otro aspecto vital si quieres completar la aventura.



BLOQUEA:

Si pulsas el botón L Kratos se pondrá en posición de bloqueo. Esta habilidad mejorará ostensiblemente cuando tengas el Escudo de Helios, que además te permitirá devolver los proyectiles.



ESQUIVA:

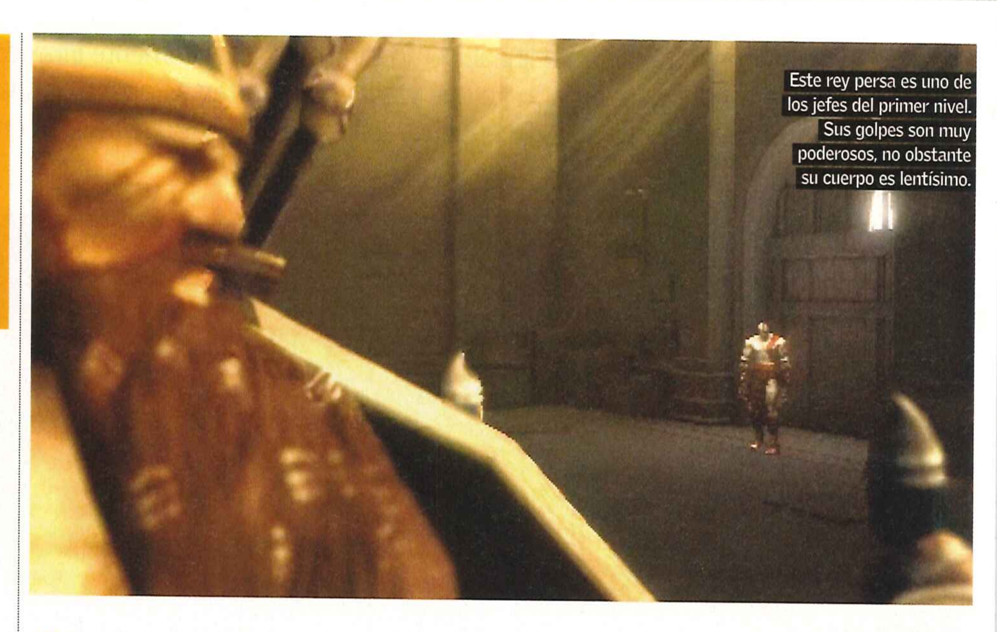
No todos los golpes de tus enemigos pueden ser bloqueados. Algunos de ellos deberás esquivarlos si no deseas ser carne de cementerio. Pulsa L + R si quieres rodar por el suelo.



AGARRA A LOS ARQUEROS:

Los arqueros son los enemigos más débiles del juego, pero también los más pesados. Lo mejor es que les ataques de cerca con ◎ para agarrarlos y acabar con ellos de un modo rápido y limpio.

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS


Este rey persa es uno de los jefes del primer nivel. Sus golpes son muy poderosos, no obstante su cuerpo es lentísimo.

LAS COSTAS DE ÁTICA

PRIMER COMBATE CON EL BASILISCO

» Tras abrir una puerta tendrás tu primer gran combate con el **basilisco**. Esquiva sus **ráfagas** de fuego y golpéalo hasta que aparezca un símbolo con las teclas que debes pulsar. Tras esto, activa la luz para mandarlo al otro barrio.

COMBATE CON EL REY PERSA

» Es muy lento, de modo que si **ruedas** por el suelo será incapaz de golpearte. Además, puedes **bloquear** fácilmente sus ataques con L. El asunto por tanto es fácil. Espera a que ataque y después golpéale tú. Tras **repetir** varias veces el proceso aparecerá un mini juego que debes completar.

SEGUNDO COMBATE CON EL BASILISCO

» Tira las **escalas** de asedio persas con ◎. Seguidamente, encara la **ballesta** hacia el basilisco y **dispara** para hacerle huir.

CÍCLOPE

» Este enemigo es igual de **lento** que el persa de antes pero, a diferencia de aquel, sus ataques no se pueden bloquear. Por lo tanto tienes que **esquivarlos** y pegarle cuando termine. Puedes utilizar además «El Genio». Cuando lo mates, sal por la puerta de la izquierda.

PATIO

» Empuja la caja hasta ponerla encima del **interruptor** del suelo y abrir la puerta. Tras ella hay otro interruptor igual. Para activarlo tendrás que poner el cadáver del **soldado caído** sobre él sin tocar la **caja** de antes.

JEFE: BASILISCO

» El basilisco tiene básicamente tres ataques: mordedura, manotazo y fuego. Del primero te puedes proteger fácilmente con el botón L, pero los otros dos deberás esquivarlos. El fuego se puede evitar con un **doble salto**, y el manotazo **rodando** por el suelo. Presiona L+R repetidamente cuando intente comerte. Cuando le hayas golpeado lo suficiente se subirá a la **muralla**. Acércate a su **garra** y pulsa ◎ para comenzar un mini juego en el que debes **rotar** el joystick. Si lo haces con la **palma** de la mano te resultará más fácil. Tras repetirlo otras dos veces más acabarás con él.


No consientas ser la comida del basilisco. Cuando intente devorarte pulsa L y R repetidamente.

Coge la antorcha de la estatua y prende fuego para empujarlo y disipar así la niebla de Morfeo.

LA CIUDAD DE MARATHON

GORGONAS

» Para acabar con este tipo de enemigos lo más efectivo son los **ataques fuertes** con △. Trata de **protegerte** de sus golpes con el botón L y **rueda** por el suelo para evitar sus **miradas petrificantes**. Acabar con ellas mediante el mini juego es más rápido y estético.

CARROS Y NIEBLA

» Tras matar las gorgonas coge la **antorcha** de la **estatua** que está en el centro. Ve con ella hacia el **carro** de la derecha, préndele fuego y empújalo para disipar la **niebla** y llegar así hasta el otro lado. Permanece atento durante el recorrido a tus dos **flancos** porque varios arqueros te dispararán por los lados. Suelta el carro, acércate a ellos y **mátalos**.

EL TEMPLO DE HELIOS

ARMADURAS FLOTANTES

» Este tipo de enemigos son muy **resistentes** debido a que poseen protección en todo el cuerpo. Para hacerles daño debes romper su defensa con la combinación ▢, ▢, △. Cuando poseas el **Guantalete de Zeus** esta tarea será aún más fácil debido a la enorme **contundencia** que te proporcionará.

LLAVE MAESTRA

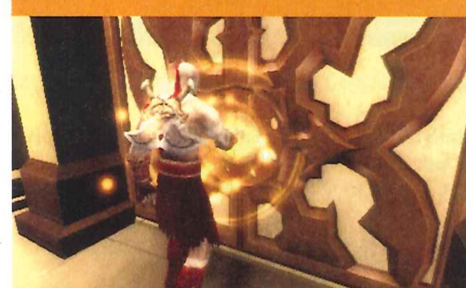
» Cuando consigas el **Escudo de Helios** podrás utilizarlo, no sólo en combate, sino también como **llave** para insertarlo en todas las cerraduras **circulares** que encuentres. Esto te abrirá nuevos caminos por los que continuar con tu aventura.

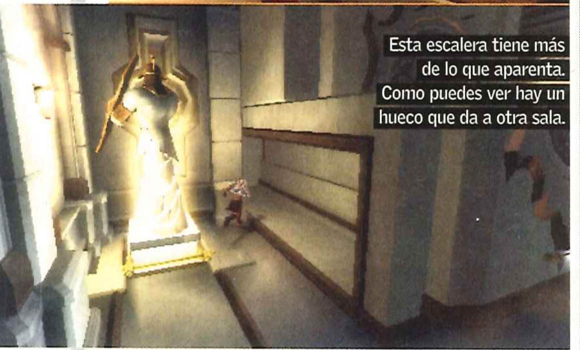
LA ESCALERA-CAJÓN

» Cuando llegues a esta sala, que está ornamentada con dos estatuas y el dibujo de **Hélios**, debes deslizar las dos **efigies** hasta el final de su recorrido. De este modo podrás sacar la **escalera** que está oculta en el dibujo y subir por ella para encontrar más **cofres**. Ahora parece que estás encerrado, pero no es así: saca otra vez la **escalera** del dibujo, pero en vez de escalarla ve por el lado **izquierdo** de ésta. Verás una **hendidura**. Metete en su interior y llegarás al otro lado de la sala.

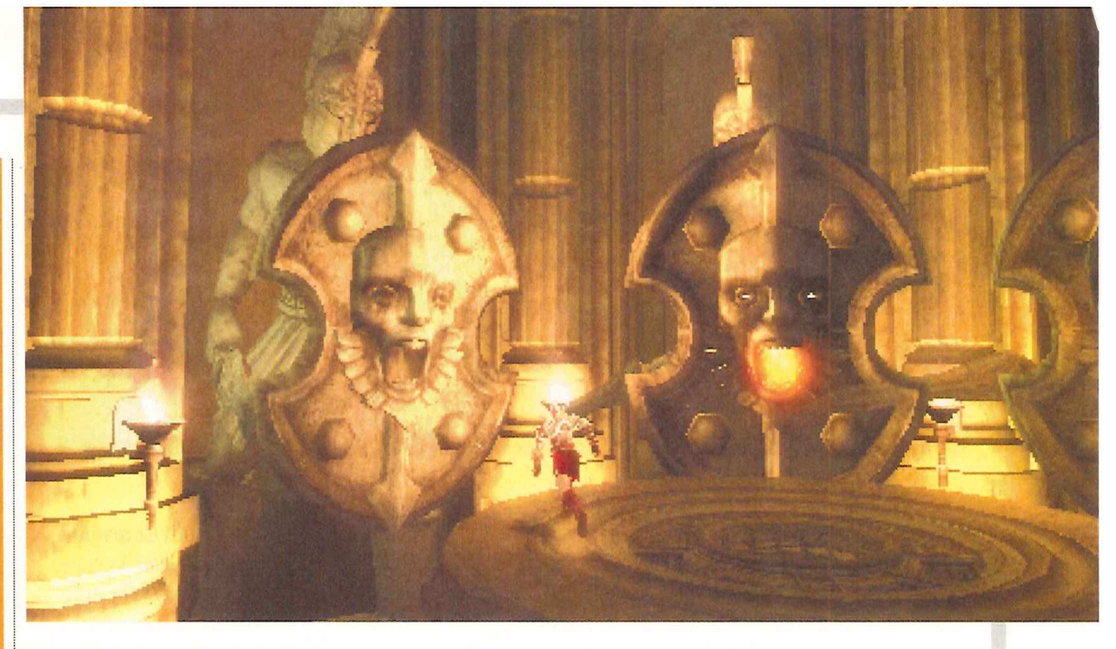
EL OTRO LADO DE LA SALA

» Tras pasar por el apartado que acabamos de comentar llegarás a una zona con varias estatuas y un **haz de luz**. Mueve las **estatuas** para que los rayos de luz apunten hacia los dos **círculos** de la pared. Sitúate en el punto en el que ambos convergen y saca el **escudo** de tal modo que la luz se **refleje**. Ahora puedes volver a sacar la escalera de la pared, e insertar el escudo a los pies del **caballo**.





Esta escalera tiene más de lo que aparenta. Como puedes ver hay un hueco que da a otra sala.







CUEVAS DEL OLIMPO

ESTATUAS AGRESIVAS

» Tras recoger el **Fuego Primordial** las estatuas de la sala comenzarán a lanzarte **bolas ígneas**. Pulsa L en el momento en que te las disparen para **devolvérselas**. Cuando hayas acabado con las tres obtendrás la «Luz del Amanecer».

PUZZLE DEL HAZ DE LUZ

» Hay **cuatro** compartimentos con ojos dibujados a ambos lados, y en el **centro** tienes un mecanismo que, al girarlo hacia un lado o hacia otro, emite un **haz** de luz. Pues bien, lo que debes hacer es dirigir dicho haz hacia los **ojos**. De este modo descubrirás **estatuas** que puedes empujar y **colocar** donde tú quieras. El problema es que este mecanismo sólo gira hasta un determinado punto, por lo que no llegará hasta los ojos más cercanos. Para paliar este problema debes colocar las estatuas de tal modo que, al chocar con ellas, lo **reflejen** en la dirección deseada. Una vez hayas descubierto todas las estatuas, colócalas sobre los cuatro **puntos del suelo** de la siguiente forma: las que miran hacia el **frente** en las más **alejadas** del caballo, y las dos **enfrentadas** en las más **cercanas** a éste.

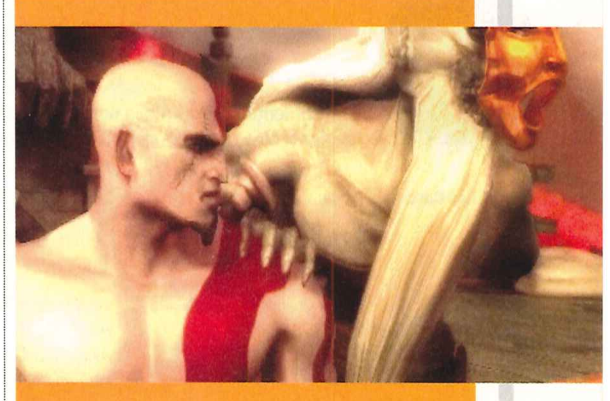
» Cuando lo hayas hecho aparecerá una pequeña estatuilla con dos escudos en el centro. A continuación dirige el haz de luz hacia esos **escudos** para que el reflejo genere un cuadrado con los rayos. Cuando lo tengas, ve a la parte central de la pantalla y utiliza el **Escudo de Helios** para dirigir el rayo hacia el **caballo**. De este modo, el **mecanismo** del que salía el haz se convertirá en otro que podrás activar, una vez más, con el **Escudo de Helios**.

MISMA SALA, DISTINTA IDEA

» Cuando llegues a otra sala igual a aquella de la escalera-cajón, debes empujar la estatua de la **derecha** para situarla en el hueco destinado a ello. Cuando lo hagas, **golpéala** para destruir su parte superior y ponte sobre el círculo para utilizar nuevamente tu **escudo** y reflejar la luz. De este modo, podrás activar la estatua que verás tras escalar la pared y abrir la siguiente puerta.

MOVILIZANDO EL CARRO

» Al final de la fase llegarás a un lugar en el que unas pequeñas estatuas están recibiendo los rayos del templo. Haz que **roten** de tal modo que apunten a los **caballos** e inserta el **Escudo de Helios** en el agujero del **centro** para poner el carro rumbo al cielo y completar así este nivel. Tras esto llegarás al **Hades**.



EL HADES

CARONTE

» Este combate es para que tomes contacto con lo que te encontrarás después. No te esfuerces; **te va a matar** sí o sí.

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS





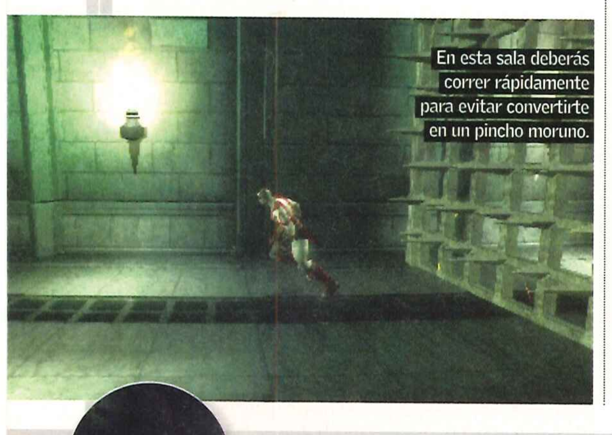
LOS FOSOS DEL TÁRTARO

ESTATUAS

» Una vez acabes el combate contra las **arpías** frente a las dos **estatuas**, mueve hacia delante las dos de los lados y, a continuación, la **palanca** que aparecerá para descubrir una especie de ascensor que deberás utilizar.

ABRIENDO CAMINOS

» Tras acabar con los **minotauros** sube por la escalera de la **izquierda**. Cuando llegues junto a un punto de salvar partida el camino se termina. Tranquilo porque siempre hay por donde ir. Observa la **pared** que tienes a tu **derecha**, la que está **agrietada**. Rómpela y podrás acceder a la parte superior de la sala donde has combatido con los minotauros. Camina por la **cornisa** con cuidado de no caerte y, una vez en el otro lado, **rompe** de nuevo la pared para activar la palanca. **Baja** y ve por la puerta que acabas de abrir hasta la **sala del trono**.



En esta sala deberás correr rápidamente para evitar convertirte en un pincho moruno.

SALA DEL TRONO

» Una vez en ella coge la **llave del Guardián de la Cripta**, que está enganchada en la pared **derecha**, y manda volando el cuerpo sin vida del rey con una buena **patada** (los republicanos, por favor, absteneos de ensañamiento; con una patada para que caiga al piso inferior es suficiente). **Baja** hasta el lugar en el que cayó el cadáver y pon su cuerpo sobre el **interruptor** del suelo. De este modo aparecerá un objeto con una **cerradura** que podrás abrir gracias a la **llave del Guardián de la Cripta**, y cuyo mecanismo creará un **puente** por el que podrás correr hasta el **Templo de Zeus**.

NUEVOS CAMINOS

» Cuando consigas el **Guantalete de Zeus** podrás utilizarlo como «llave» además de como arma. Cada vez que veas un objeto adornado con un **brillo azul** característico podrás romperlo de un buen **golpe**. Da igual que sea una roca, una estatua, una puerta o cualquier otra cosa. Si te molesta y brilla, **destrúyelo**.

CARONTE:

» Caronte nos **humilló** en nuestro primer encuentro. Esto no puede quedar así, por lo tanto ahora tendremos que ajustar cuentas.
El tétrico **barquero** posee, en un principio, dos





LOS OJOS DE GORGONA. Como te hemos dicho anteriormente, estos objetos aumentarán nuestra capacidad máxima de vida, lo cual es francamente necesario a la hora de encarar los combates que entablarás con ciertos enemigos, sobre todo con los jefes finales. Para encontrarlos debes explorar bien cada una de las localizaciones en las que te encuentres ya que algunos están bastante escondidos. Examina bien cada cofre.

Las Costas de Ática: Antes de echar las puertas de Atenas abajo con el ariete busca un cofre sobre una plataforma que hay cerca del punto de salvar la partida.

Las Costas de Ática: Cuando estés subiendo por la torre de asedio que te llevará hasta el combate con el rey persa, salta de la escalera durante la ascensión. Ahí encontrarás el cofre.

Las Costas de Ática: Abre los dos cofres que hay en la zona llena de arqueros a la que llegarás tras el combate con el cíclope. Uno contiene una pluma y el otro un Ojo de Gorgona.

La Ciudad de Marathon: Este es un ojo facilito de encontrar. Tras pasar el primer tramo de niebla y abrir la puerta busca el cofre que hay cerca de ésta.

La Ciudad de Marathon: Tras escalar la pared y tener la conversación con Atenea, lánzate al agua y nada hacia la derecha para encontrar un nuevo cofre con otro ojo.

Templo de Helios: Tras hablar con Eos, utiliza la plataforma para llegar hasta el punto luminoso. Pulsa ◎ para hacer aparecer otra plataforma. Después ve a la derecha y desciende.

Templo de Helios: Cuando consigas el Escudo de Helios, echa un vistazo en el hueco de las escaleras que están en el otro lado de la sala antes de salir por la puerta del fondo.

Templo de Helios: Un nuevo Ojo de Gorgona lo encontrarás en un cofre antes de salir por la puerta que te llevará a las Cuevas del Olimpo. Te pilla de paso, así que no lo dejes.

Las Cuevas del Olimpo: Nada más empezar tírate al agua y recoge el Ojo de Gorgona antes de escalar la pared que te llevará ante la Lanza del Tritón.

Las Cuevas del Olimpo: Antes de llegar al lugar en que se coge el Fuego Primordial, lánzate al agua y bucea para coger el cofre que está en el fondo del estanque.

Templo de Helios: Tras coger el Fuego Primordial y salir por una puerta con neblina, utiliza el escudo para llegar a la plataforma central. Desde ella ve a la derecha.

Templo de Helios: Coge el Ojo de Gorgona del cofre que hay en el lugar en el cual rompes el busto de la estatua para subirte encima. No hay mucho que buscar: está en la misma sala.

Hades: Desde el principio, avanza enganchado al techo derribando las estalactitas que te bloquean el paso. Si durante el camino te desvías a la izquierda puedes coger el Ojo de Gorgona.

Hades: El segundo Ojo está oculto en ese lugar en el cual empujas un cajón para llegar a la parte superior. Para conseguirlo deberás romper la pared que oculta el cofre.

Hades: Justo antes de la plaza en la que te atacan varias armaduras flotantes y murciélagos. Ten en cuenta que nos referimos a la segunda de ellas, la de las cuchillas.

Los Fosos del Tártaro: A lo largo de toda esta fase encontrarás varios cofres que, dependiendo de tus posesiones, te podrán dar un ojo o una pluma. Aprovéchalos.

tipos de ataque; uno cuerpo a cuerpo y otro a distancia. Lo que debes hacer es **bloquear** sus ataques con la **guadaña** y devolverle con tu **escudo** las bolas de energía que te lance. Golpéale fuerte con el **Guantalete de Zeus** cuando deje de atacar. Así, tras varias series se subirá a la proa de la barca para recargar energía. Cuando haga esto debes intentar destruir los tres **pilares** que lo sustentan. Esta escena se repetirá tres veces hasta que caigan los tres pilares. Hecho esto, Caronte utilizará un nuevo ataque que consistirá en provocar **seísmos** con su guadaña. **Salta** para esquivarlos y, cuando lo haga por tercera vez, aprovecha para pegarle, ya que estará ocupado intentando recuperar su arma del suelo. Finalmente, tras un mini juego, deberemos ocuparnos de su solitaria **cabeza** flotante. Dispárale varias veces con el **Escudo de Hélios** para matarlo. Lo malo es que ahora nos queda una duda: si Caronte muere ¿quién narices le lleva al otro lado de la laguna Estigia?

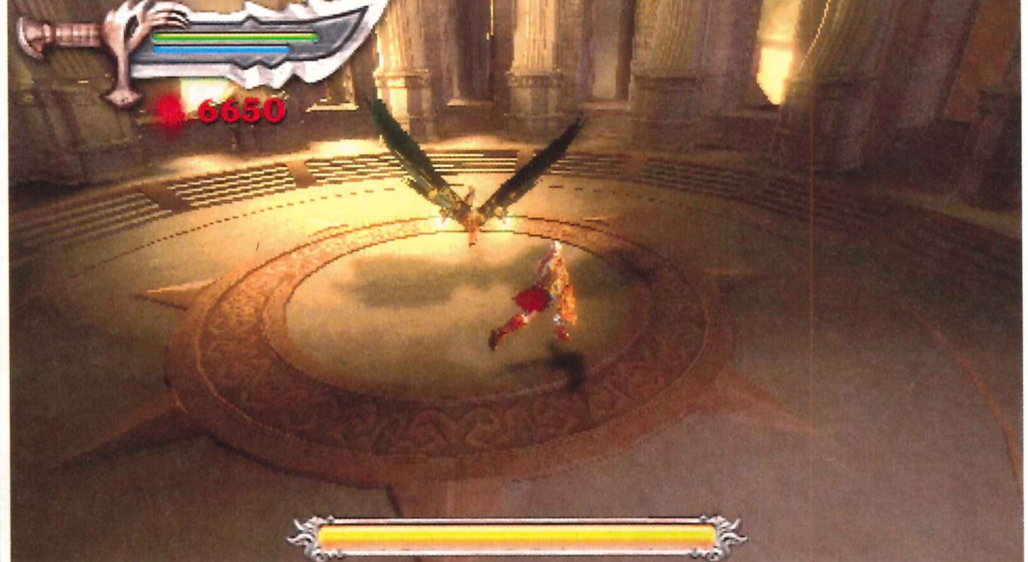

Aquí sentirás el dolor de Kratos. Deberás pulsar ◎ varias veces para apartar a Calíope.



EL TEMPLO DE PERSÉFONE

›› Sube las escaleras para llegar a una sala con multitud de enemigos y unas estatuas con **cara de Gorgona** que disparan rayos petrificantes. Antes que a tus oponentes, lo mejor es que destruyas las estatuas, ya que a estas alturas sabrás que si te tocan cuando eres de piedra morirás inmediatamente. Será la tónica general de toda esta fase. Apréndetela bien.





ARBOLEDAS DE PERSÉFONE

›› Tras la charla con **Perséfone** ponte delante del **árbol** y haz el mini juego para perder toda tu energía y tu capacidad bélica. Tras esto, cruza el **portal**, observa la escena y ataca a los **fantasmas** que rondan por el escenario para recuperar parte de la barra de vida, ya que tendrás que matar decenas de enemigos para recuperar tus poderes. Después, sigue recto, guarda la partida, **potencia** todo lo que puedas a Kratos con las orbes rojas y avanza hasta el enfrentamiento final: un duro enfrentamiento con Perséfone.

PERSÉFONE.

››Lo más eficaz aquí es dejar que te **agarre**: desencadenará un mini juego en el cual verás el mundo caer sobre los hombros de Atlas. De esta forma, Perséfone perderá la mitad de su vida y se subirá a una columna para evitar que la alcances. Dispárale con el **Escudo de Helios** o devuélvele sus bolas de energía para que caiga y poder golpearla hasta matarla. Es ahí cuando debes ponerte en el círculo del centro para **reflejar la luz** hacia ella, completar otro mini juego y poner fin a la aventura.

LAS PLUMAS DE FÉNIX.

Si muy importante es tener un indicador de vida más largo que la Nacional 2, no menos lo es tener una barra de magia acorde al momento de la aventura en que te encuentres. Se trata de un atributo fundamental para nuestro buen progreso en la aventura, ya que alguna de las habilidad que poseemos (sobre todo «El Genio») nos sacarán de más de un apuro. Aunque, claro, lo bueno cuesta.

Las Costas de Ática Tras disparar la ballesta no actives aún el mecanismo. En lugar de eso sube por la escalerilla del fondo para recoger la pluma de Fénix que está en el cofre.

Las Costas de Ática: La segunda Pluma está en cofre junto a aquel en el que recoges el último Ojo de Gorgona de este nivel. ¡Dos pájaros de un tiro!

Las Costas de Ática: Antes de enfrentarte al basilisco, una vez hayas puesto el cuerpo sin vida sobre el interruptor, atravesado la puerta podrás coger la pluma de un cofre.

La Ciudad de Marathon: Justo al inicio del nivel tienes el cofre con la primera Pluma. Si no la encuentras no nos preguntes a nosotros; consulta directamente a tu oftalmólogo.

La Ciudad de Marathon: Cuando estés empujando el carro ardiendo para disipar la niebla, suéltalo en la mitad del recorrido, mata al arquero y abre el cofre que alberga la Pluma.

El Templo de Helios: Tras montar en el elevador del principio del nivel, baja por la escalera de la derecha para coger la primera de las Plumas de Fénix.

El Templo de Helios: Recoge la Pluma en la sala que está justo antes de aquélla en la cual rompes dos cadenas para hacer descender una plataforma.

El Templo de Helios: Puedes recoger otra pluma más en la sala que descubres tras meterte en la hendidura de la escalinata con la cara de Helios. Es decir: la sala de los rayos de luz.

Cuevas del Olimpo: Una vez hayas conseguido la Lanza del Tritón y te sumerjas verás una reja medio abierta que puedes abrir con el *sprint*. Tras ella está el cofre con la Pluma.

Cuevas del Olimpo: Tras obtener el Fuego Primordial y matar a los arqueros que aparecerán, ve por el agujero de la izquierda para coger otra Pluma de Fénix.

El Templo de Helios: Lo encontrarás, una vez regreses al templo, junto al punto de salvar partida que verás después de subir con el mismo elevador utilizado antes para bajar.

El Templo de Helios: Este es muy sencillo de encontrar. Lo puedes coger después de bajar por la plataforma que descubres al resolver el *puzzle* de las estatuas y los haces de luz.

El Hades: Cuando pases por la puerta de piedra, tras matar a las gorgonas, mira hacia el sur, destruye la estatua y ve hasta el borde del precipicio. Encontrarás un camino oculto.

Los Fosos del Tártaro: Nada más romper los grilletes al inicio de la fase, dirígete rápidamente hacia abajo. Encontrarás el cofre que contiene la Pluma de manera rápida.

Los Fosos del Tártaro: La última Pluma se encuentra en un cofre que hallarás en las inmediaciones de la palanca que sirve para aflojar las cadenas que retienen a Atlas.

Los fosos del Tártaro: A lo largo de toda esta fase encontrarás varios cofres que, dependiendo de tus posesiones, te podrán dar un Ojo o una Pluma. Aprovéchalos.

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



Carlos Torres Mendoza nos enseña su bestial colección PlayStation (PSone, PS2, dos PSP, PlayStation 3, juegos...).

Jordán Balmaseda muestra orgulloso su DualShock 3 que ha conseguido directamente del País del Sol Naciente.

El Récord del mes

¿O deberíamos llamarlo «anti-record»? Wandrew nos ha mandado una instantánea para demostrar su mala suerte.



¿Vuelve la retrocompatibilidad a PS3?

«MURDER POTATO».
VÍA E-MAIL.

La eliminación de la retrocompatibilidad en **PlayStation 3** ha dejado insatisfechos a muchos usuarios europeos. Un rayo de esperanza ha surgido estos días con motivo del lanzamiento de *Metal Gear Solid 4*. **SCEA** ha anunciado que pondrá a la venta un *pack* de la consola que incluirá la última creación de Kojima y un *DualShock 3*.

En principio, este tipo de ofertas es muy común y no suele ser noticia; pero este caso es especial, puesto que la versión de **PS3** que forma parte de la misma es la de 80 GB, es decir, la única en todo el mundo que a fecha de hoy mantiene retrocompatibilidad.

A partir de aquí se ha planteado la posibilidad de que pudiese llegar a nuestro continente para venderse paralelamente con la de 40 GB. No obstante, desde **Sony Computer Entertainment Europe** se adelantó que aquí también llegaría a las tiendas un *pack* con *MGS4*. Si bien, seguramente a muchos les encantaría poder adquirir una **PlayStation 3** en la que utilizar su catálogo de **PlayStation 2**, la compañía desmintió este rumor categóricamente. De ahí a decir que nunca volverá la retrocompatibilidad a Europa dista un mundo, pero lo que parece seguro es que no será en breve.



Castlevania Chronicles. El retorno de un clásico, convertido en «vende-consolas».

Otra vez esa sensación...

PEDRO JUAN CASTILLO TIMONER.
CASTELLÓN DE LA PLANA.

Leí todos los comentarios del mundo, escritos y On-line, vi vídeos y más vídeos y cada vez la idea era más clara; tenía que jugar a toda costa a ese juego, he sido fan de la saga desde que la cuarta parte me dejara atónito delante de mi recién estrenada Super NES, años atrás. Recuperar la sensación de jugabilidad en estado puro, tan olvidada ahora entre tanta nueva generación fría e irregular... y, al final, lo hice. Nunca he creído en los juegos que venden consolas, pero para muestra un botón; me he hecho con una **PSP** sólo por jugar y poseer la mayor maravilla almacenada en un soporte físico del mundo jugable: *Castlevania Chronicles*. Y si lo sé me hago con ella mucho antes.

Adentrarse en este *remake* es volver a sentir las emociones de hace años, cuando los juegos emocionaban y te integraban en la acción de una manera increíble.

Sin embargo ahora, con la cantidad de posibilidades que las compañías tienen tecnológicamente, no he podido sentir de la misma forma en ninguna consola de novísima generación.

Difícil como pocos, pero bastante adictivo: vuelves una y otra vez a él para encontrar secretos, más temas musicales que te hacen vibrar en cada salto o escena, o para asistir a unos combates contra los *final bosses* simplemente memorables. Y esto es sólo la punta del iceberg, pues hablo sólo del perfecto *remake*. Aún nos queda descubrir el juego original, y el no menos increíble, *Symphony Of The Night*, del que habría que hacer otro comentario aparte.

> «Ahora los juegos no tienen multijugador Off-line»

Faltan juegos multijugador Off-line

CARLOS ALBA PONCE.
VÍA E-MAIL.

Me gustaría dar mi opinión sobre los juegos que no tienen multijugador Off-line: me parece una decisión muy acertada que este tipo de videojuegos lleven modo On-line para jugar a través de Internet con personas de otras partes del mundo, pero no me parece bien que la mayoría no tengan multijugador Off-line.

Imagina una tarde en tu casa, reunido con unos cuantos amigos y sin saber a qué jugar porque no hay juegos multijugador. Los únicos que se salvan son *Warhawk, FIFA 08* y *Resistance*; además, con estos sí que puedes pasar un buen rato jugando con tus amigos.



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco The Club para PlayStation 3!



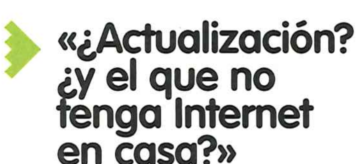
¡¡REGALAMOS 5 UNREAL TOURNAMENT III!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Unreal Tournament III para PS3!

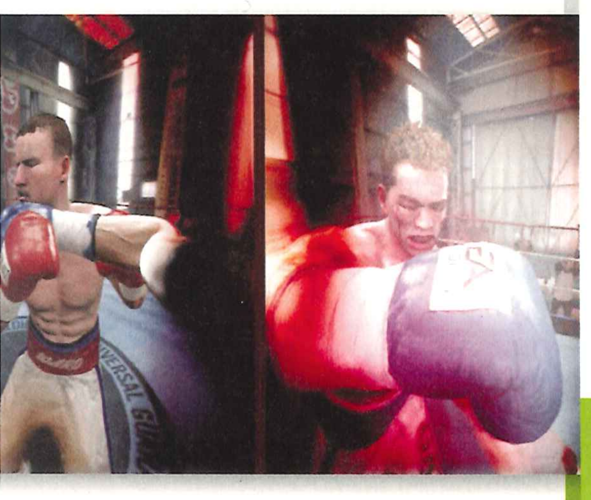
Actualizaciones y la necesidad de tener Internet

ALBERTO RIVAS MERCHÁN.
VÍA E-MAIL.

Me parece muy mal que, después de comprarte un juego para **PS3**, tengas que descargarte un parche para mejorar algún defecto. Con *Assassin's Creed* se me queda la imagen congelada. Nada, pues habrá que conectarse On-line a ver si hay alguna actualización... Esto me resulta muy molesto. Y, ¿qué pasa con *Call Of Duty 4*? Me parece un juegazo, pero cuando quiero jugar On-line me va mal, tardo mucho en unirme a una partida... Aparte del juego, ¡después toca descargarse un parche para mejorarlo!

Pero, ¿y los que no tienen Internet en casa? ¿Qué tipo de solución habrá para ellos? Me siento mal al ver a lo que están jugando algunas compañías. Queremos soluciones, y cuanto antes, mejor.







EL TEMA DEL MES
¿QUÉ VALORAS MÁS EN UN JUEGO?

Todo es importante

LUIS LÓPEZ ABAD. VÍA E-MAIL.
A mi parecer en esta nueva generación todo es importante, no hay una característica con más peso que las otras, y todas deberían estar igual de cuidadas. En mi opinión, con la llegada de las denominadas *next-gen* se están dejando de lado algunas propiedades para potenciar otras en mayor medida, y esto no es correcto. Claro ejemplo de esto son: *Heavenly Sword* que, junto a unos gráficos y una banda sonora apabullantes, presenta una duración escasa; y *Call Of Duty 4*, el cual tiene un modo Historia de corta duración, aunque es ampliable con el modo On-line. Así pues, y cada vez más, un juego debe tenerlo todo: jugabilidad, gráficos, sonido, diversión y On-line.

Tres premisas para un juego perfecto.

CLEMENTE MARTÍN SÁNCHEZ. VÍA E-MAIL.
Para considerar un juego como un «buen juego» debe cumplir las siguientes premisas, aunque cada una en diferentes niveles. En primer lugar, lo mas importante es la jugabilidad. Nos tiene que permitir disfrutar, inventar, recrear, en definitiva engancharnos. Si además va acompañado de unos gráficos espectaculares, el juego lo vamos a exprimir al máximo porque simulará que estamos dentro de él. ¿Cómo no poner límites a este juego? Permitiendo que esta experiencia la compartas con tus amigos y con los compañeros de la red.

Si no fuera por los gráficos, me las apañaría muy bien con mi MegaDrive

ANTONIO VILLAR PRETO. VÍA E-MAIL.
Cualquiera que sea sincero reconocerá que un juego llama la atención por sus gráficos. Vamos, que entra por la vista. Normal. Si no fuera así, yo no tendría una consola de última generación. Me las apañaría muy bien con mi *MegaDrive*. Pero cuidado con esos juegos que, tras un apartado gráfico impresionante, revelan una jugabilidad horrorosa. O una carencia casi total de la misma. Vamos, que lo que buscamos es un juego que, además de ser muy vistoso, contenga algo más allá de una bonita fachada. Sin ser perfectos, creo que tanto *Assassin's Creed* como *Uncharted* serían buenos ejemplos. Si, además, no eres el clásico jugador autista y quieres jugar en red, *Call Of Duty 4* lo tiene casi todo. Y digo «casi» porque ya va siendo hora de que empiecen a llegar juegos «AAA» exclusivos para *PS3*. O, al menos, que se programasen originalmente para ella, en lugar de ser conversiones de otras plataformas.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 88.
«¿Qué te ha parecido el Blu-ray que incluimos junto a la revista? ¿Qué demos te gustaría encontrar en próximos meses»

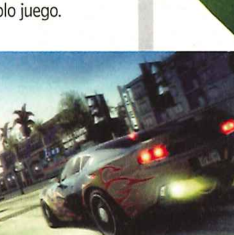
TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



THE ORANGE BOX
PABLO GAMBÍN.
VÍA E-MAIL.
Valve vuelve a demostrar que Half Life está de moda con este título completísimo en todos sus aspectos (sobre todo, jugable) y nos deja a todos con la boca abierta con el puzzle de culto Portal. Por si fuera poco, incluye Team Fortress y todo al precio de un solo juego.

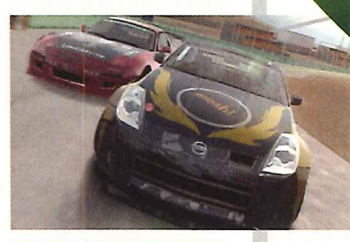
9,3



BURNOUT PARADISE
MIKEL TOBAR DEL BARRIO.
VÍA E-MAIL
El juego me ha sorprendido, pues sigue el estilo de la saga con mejoras considerables. Es un gran simulador, pero lo que más me ha gustado de él ha sido el imbatible juego On-line. Nunca una ciudad había dado tanto de sí. Un juego así se merece una nota como ésta.



9,7



NFS PROSTREET (PS2)
M.T.
VÍA E-MAIL
El juego para PS3 es de lo mejor de su género, pero para PS2 me ha decepcionado bastante. Las carreras son muy lentas, sus gráficos cumplen pero no asombran, y los menús son poco claros. La nota que le disteis era demasiado elevada para este juego.

7,8

BUZÓN

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Cuando todo parecía inventado, EA y los suecos DICE mezclan aventura, plataformas y perspectiva en primera persona para crear Mirror's Edge. Después de nuestro reportaje, esperamos todo tipo de dudas para la sección del próximo mes...

Linux para PlayStation 3

Hola, revista PlayStation. Soy Antonio y quisiera que me solucionarais estas cuestiones:
❶ ¿Es cierto que se está desarrollando una versión de *Silent Hill Origins* para PlayStation 2?
❷ ¿Hay algún parche de *Motor Storm* que incluya el modo multijugador *split-screen*?
❸ Sobre *Linux* para PS3: ¿le dota de posibilidades como las de un ordenador de sobremesa o simplemente es un sistema operativo *Linux* adaptado a las posibilidades de PlayStation 3? ¿Han sacado alguna versión de *Linux* para PSP?
ANTONIO CANO DÍAZ, VÍA E-MAIL.

❶ Sí, y llegará al mercado mucho antes de lo que te imaginas. En mayo estará disponible en las tiendas de toda España y, como era de esperar, incluirá alguna que otra novedad, así como mejoras gráficas y en su control.
❷ En una entrevista, los programadores de **Evolution** mencionaron que, desde un principio, crearon su título de conducción específicamente para ser disfrutado con un solo jugador en pantalla; el sistema de *split-screen* requiere más trabajo por parte de la consola y, posiblemente, sacrificar ciertos detalles. Aún así, también mencionaron que si la demanda era suficientemente grande, incluirían el sistema *split-screen* en una futura actualización... aunque ahora se supone que están liados con una supuesta secuela de *MotorStorm*...
❸ La respuesta es afirmativa a las dos preguntas iniciales, aunque con algunas reservas. Una **PS3** con *Linux* es capaz de llevar a cabo funciones como las de cualquier ordenador de sobremesa, aunque su baja cantidad de memoria RAM y su compleja arquitectura complican las cosas... sobre todo a los programadores de las versiones de *Linux* para la consola. Aún no se tiene acceso a todos los núcleos de la CPU y las funciones que permite su GPU bajo *Linux* son las más básicas imaginables. Y no, no se ha creado una versión de *Linux* para **PSP**, y lo vemos bastante complicado.

Actualización de los juegos On-line

Hola me llamo Álex, me encanta vuestra revista y me gustaría que pudierais resolver estas dudas:
❶ Me encantan los juegos de *NBA* pero me gustaría saber si sacarán alguno de la ACB.
❷ El otro día fui a jugar con *Call Of Duty 4* y me salió una actualización, ¿para qué sirve?
❸ Quiero comprarme un juego de PS3, ¿cuál me recomendáis *Assasin's Creed* u *Oblivion*?
ALEX PONCE HIDALGO, VÍA E-MAIL.

❶ No sería de extrañar que lo hicieran, sobre todo teniendo en cuenta la repercusión que están teniendo los jugadores españoles en la *NBA*... aunque tendríamos que valorar mejor la liga *ACB* como deporte en España para que tuviera la suficiente importancia para el resto del mundo. Mientras en EE.UU. mantienen un gran nivel con diferentes deportes, España es un país de fútbol... y no parece que vaya a cambiar en breve.



La tecno-duda



Problemas con FIFA 08 y juegos de PS2

Tengo una PlayStation 3 y juego bastante a algunos títulos de PS2; después de jugar con *FIFA 08* (de PS3) mi consola se cuelga al intentar leer un juego de PS2 y tengo que reiniciarla. ¿Esto es un problema de compatibilidad? ¿debería llamar a Sony para que me reparen la consola?
JAVIER MASIÁ ARCOS
VÍA E-MAIL.

Hemos intentado reproducir el error en nuestras consolas y nos ha ocurrido exactamente lo mismo. Tu consola no está defectuosa, el problema lo causa la versión **PlayStation 3** de *FIFA 08*. Cada vez que quieras jugar a un juego de **PS2** tras un partido de *FIFA*, tendrás que reiniciar la consola, a no ser que **EA** descubra el fallo y lo solucione con un parche de actualización, aunque eso no parece muy probable a estas alturas.

❷ Dicho de forma simple, si no descargas e instalas la actualización, no podrás jugar On-line. Cada actualización del juego (en breve será lanzada otra) mejora todo tipo de elementos On-line y Off-line; ¿no has notado que tras la actualización es mucho más fácil entrar en partidas nuevas?
❸ *Oblivion* es el *RPG* de nueva generación por excelencia: es increíblemente largo, ofrece una libertad de acción sin precedentes y unas inmensas posibilidades de personalización. Por otro lado, *Assassin's Creed* es una aventura al más puro estilo *GTA*, pero con las limitaciones (por decirlo de alguna manera) impuestas por la época en la que transcurre el juego. Si no estás dispuesto a emplear más de 80 horas en terminar un juego, hazte con *Assassin's Creed*; si lo que te gustan son los RPG y amortizar al máximo el dinero invertido en un juego, *Oblivion* es la mejor opción.

Metal Gear Solid 4 y DualShock 3.

Hola me llamo Arturo y tengo algunas preguntas:
❶ ¿Sabéis algo del juego *Eight Days*?
❷ ¿Es cierto que saldrá el *DualShock 3* en marzo y *MGS 4* el próximo abril?
ARTURO MARTÍNEZ, VÍA E-MAIL.

❶ Seguimos sin noticias del título de **Sony London Studio**, que a estas alturas parece más una simple «tech demo» que un futuro título; de todas maneras, nosotros no perdemos la esperanza.
❷ Algunas fuentes nos han confirmado la aparición del *DualShock 3* en abril y **Konami** ha confirmado que el 12 de junio es el día elegido para lanzar *Metal Gear Solid 4* en toda Europa.





¿Sabías que...

? Metal Gear Solid 4 llegará a Japón en tres ediciones diferentes? Edición normal (incluye Metal Gear On-line), edición especial (incluye un Blu-ray con el Making Of del juego) y Premium Pack (la edición especial del juego junto a una PlayStation 3 de 80GB).

? la versión europea de GT5 Prologue incluirá novedades con respecto al original japonés? Modo para dos jugadores Split-Screen, Tuning, Drift Trial, 30 nuevos coches, nueva intro...

? Sony ha anunciado el lanzamiento de un nuevo motor gráfico llamado PhyreEngine? Será totalmente gratuito para los desarrolladores, estará optimizado para hacer uso del procesador multi-núcleo de PS3 y soportará tanto OpenGL como Direct3D. Se ha desvelado el nombre de tres títulos que ya hacen uso del motor: flOw, GripShift y DIRT.

? PSP está «cogiendo bronce» en las tiendas japonesas? El día 24 de abril será lanzado un nuevo color de la portátil llamado Matte Bronze, junto a los típicos accesorios incluidos en el Value Pack «de toda la vida».

? Sony ha anunciado el desarrollo de una nueva PSP Store? Así se elimina la necesidad de utilizar un PC para descargar contenido para la portátil.

DUDAS MENORES



¿PARA CUÁNDO FFI Y FFII EN PSP?

Los esperados remakes de la primera y segunda entrega de Final Fantasy están disponibles para PSP desde el día 8 de febrero. Y si no tienes bastante con ellos dos, hazte también con FF Tactics...



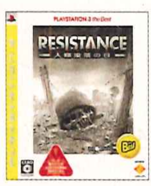
¿QUÉ PASA CON EL CONCILIO BLANCO?

Hace unos meses se anunció que el desarrollo de este RPG, ambientado en el universo de El Señor De Los Anillos al más puro estilo Oblivion, estaba congelado. Aún hay esperanzas, ya que el desarrollo no ha sido cancelado, pero tendremos que ser pacientes.



¿CUÁL ES EL MEJOR LINUX PARA PS3?

Desde el día 3 de marzo se encuentra disponible para descargar el Linux más avanzado y mejorado para PlayStation 3: Yellow Dog Linux 6.0. Entra en la web de sus desarrolladores para conocer más detalles de YDL 6 y descárgalo totalmente gratis: www.terrasoftsolutions.com.



¿HABRÁ EDICIÓN PLATINUM PARA PS3?

En Japón ya han salido varios títulos bajo el sello «The Best», versión japonesa de nuestros Platinum. Seguramente, después del verano, podrás hacerte con tus juegos preferidos a un precio insuperable.







SUGERENCIAS DEL chef

VIVE EL TERROR EN PS2



EL REGRESO
SILENT HILL ORIGINS
(KONAMI)
La aventura de Travis Grady en Silent Hill no tiene desperdicio. Encima vas a poder vivirla en PS2 y no podrás hacer nada por resistirte a su hechizo.



TODOS JUNTOS
SILENT HILL COL.
(KONAMI)
Si todavía no conoces esta ciudad, esta colección de pesadillas te pondrá al día sobre casi todos sus secretos. Si eres capaz de encontrarla; está agotada.



EL MEJOR R.E.
RESIDENT EVIL 4
(CAPCOM)
Si además de pasar miedo te apetece un poco de acción, nada mejor que encarnar a Leon S. Kennedy en la cuarta y mejor entrega, por ahora, de Resident Evil.



1 N
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix 39,95€. +12 años JUGADO ☐



2 ↓
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami 44,95€. +3 años JUGADO ☐



3 ↓
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐




4 ↓
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€.
+3 años JUGADO ☐



5 ↓
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐




6 ↓
ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€.
+12 años JUGADO ☐

7 ↓
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación. Y no decae. Bandai-Namco. 59,95€. +12 años



8 ↓
SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



9 ↓
SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ **(sin micros).**
+12 años JUGADO ☐




10 N
RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA
EVALUACIÓN 8,9
El fantástico título de PSP, ahora también en versión sobremesa.
Sony C.E. 49,95€. +7 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **GOD OF WAR II** (PLATINUM-SONY C.E.)
2. **PES 2008** (KONAMI)
3. **WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008** (THQ)
4. **GRAN TURISMO 4** (PLATINUM-SONY C.E.)
5. **COMMANDOS STRIKE FORCE** (PYRO)
6. **PIRATAS DEL CARIBE: L. DE JACK SPARROW** (PLATINUM-BUENAVISTA)
7. **TRUE CRIME: NEW YORK CITY** (ACTIVISION)
8. **TEKKEN 5** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **DRAGON BALL Z: BUDOKAI T. 3** (NAMCO-BANDAI)
10. **GOD OF WAR** (PLATINUM-SONY C.E.)

GAME
DEL 1 AL 29 DE FEBRERO

EL MEJOR DE...











aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
GOD OF WAR II	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3	ODIN SPHERE	BLACK	PES 2008	GUITAR HERO III
SONY C.E.	THQ	ATARI	SQUARE ENIX	EA GAMES	KONAMI	ACTIVISION
19,99€. +18	44,95€. +12	59,95€. +12	39,95€. +12	19,95€. +16	44,95€. +3	79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS







ODIN SPHERE	ODIN SPHERE	PES 2008	GUITAR HERO 3	RATCHET&CLANK E.T.I.	PERSONA 3	WILD ARMS 5	Twisted Metal: H.O.
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lucar



A QUÉ JUEGA... EL CANTO DEL LOCO

CALL OF DUTY 4

Pro Evolution Soccer 2008, Lego Star Wars, Assassin's Creed, Los Simpson: El Videojuego... Vamos, tienen práctiame todo el catálogo de PS3, pero el juego que más les ha sorprendido por su calidad gráfica y jugable es Call Of Duty 4 M.W.

TRES MOMENTOS CHUSCOS EN PS2 PARA NEMESIS...



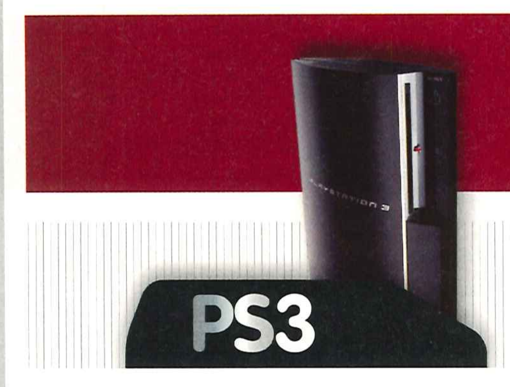
GOD OF WAR II Kratos reparte estopa entre sus enemigos, y cariño entre las mancebas en sus tórridos minijuegos entre fase y fase. **Sony C.E. 19,95€. +18 años**



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE. El momento romántico entre Volgin y Raiden es lo más divertido, y cochino, del Teatro Secreto. **Konami. Descatalogado. +18 años**



LEISURE SUIT LARRY: M.C.L. La escena del oso de peluche, y su arnés, es lo más chusco del juego más burro del catálogo de PS2. **Vivendi Games. Descatalogado. +18 años**



PS3



SUGERENCIAS DEL **chef**

MÁS SHOOTER PARA PS3...



CON SABOR GÓTICO
DARK SECTOR
(VIRGIN PLAY)
Magnífica ambientación y una jugabilidad aplastante son las señas de identidad de este shooter obra de Digital Extremes.



HISTORIA-FICCIÓN
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
(CODEMASTERS)
¿Te imaginas defender Nueva York de una invasión nazi? Eso es lo que te propone este título de Codemasters. Muy divertido.



DE MIEDO
CONDEMNED 2
(SEGA)
Munición escasa, combates cuerpo a cuerpo y terroríficos compañeros de juegos te esperan en la segunda entrega de Condemned.



1 =
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




2 =
BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐




3 =
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




4 ↑
DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



5 ↓
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol!
EA Sports. 69,99€. +3 años JUGADO ☐

6 =
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
EVALUACIÓN 9,3
Las nuevas y esperadas aventuras de los dos inseparables personajes de Insomniac.
Sony C.E. 69,95€. +7 años




7 N
UNREAL TOURNAMENT 3
EVALUACIÓN 9,0
La primera entrega de Unreal para PlayStation 3 es demoledora. Inteligencia Artificial, juego en línea, vehículos y acción «a saco».
Midway. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



8 ↓
ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



9 N
DARK SECTOR
EVALUACIÓN 9,0
Un shooter brutal y decadente ambientado en la Europa del Este. El protagonista, mutado por un virus, luchará con sus creadores.
Virgin Play. 64,95€.+18 años JUGADO ☐




10 =
SINGSTAR
EVALUACIÓN 8,6
Pop español e internacional para afinar y pasarlo bien con tu PlayStation 3 y acceso a la SingStore. Sony C.E. 39,95 (juego), 69,95€ (con micros). +12 años JUGADO ☐

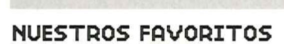
los más vendidos

1. DEVIL MAY CRY 4 EDICIÓN COLECCIONISTA (CAPCOM)
2. PES 2008 (KONAMI)
3. CALL OF DUTY 4: MW (ACTIVISION)
4. ASSASSIN'S CREED (UBISOFT)
5. PES 2008 (KONAMI)
6. TUROK (TOUCHSTONE)
7. UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE (SONY C.E.)
8. UNREAL TOURNAMENT III (MIDWAY)
9. WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008 (THQ)
10. CONFLICT DENIED OPS (EIDOS)

GAME
DEL 1 AL 29 DE FEBRERO



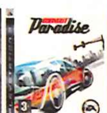
EL MEJOR DE...



aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	on-line
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE	BURNOUT PARADISE	VIRTUA FIGHTER 5	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	COD 4 MODERN WARFARE	FIFA 08	COD 4 MODERN WARFARE
SONY C.E. 69,95€. +16	EA GAMES 69,95€. +3	SEGA 69,95€. +16	UBISOFT 69,95€. +16	ACTIVISION 69,95€. +16	EA SPORTS 69,99€. +3	ACTIVISION 69,95€. +16

NUESTROS FAVORITOS












CONDEMNED 2	CONDEMNED 2	BURNOUT PARADISE	RAINBOW SIX VEGAS 2	DARK SECTOR	THE ORANGE BOX	RATCHET & CLANK: ARMADOS H.L.D.	UNREAL TOURNAMENT III
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Last Monkey	John Tones	Anna	De Lúcar

DESCARGA DEL MES

PAIN

Llevamos un mes disfrutando con las desventuras de este proyectil humano de tirachinas. Desde marzo puedes encontrarlo en PlayStation Store acompañado de nuevos personajes con los que destrozar el escenario, acceder a rincones imposibles y disfrutar como un niño.



UN TRÍO FANTÁSTICO DE PS3 PARA JOHN TONES



GLAdOS (PORTAL). La incorpórea voz de la némesis robótica de la protagonista de este puzzle en primera persona sigue obsesionándonos. **EA-Valve. 69,95 €. +18 años**



ETHAN THOMAS (CONDEMNED 2). Convertido en un desecho humano, el protagonista de esta esperada secuela es nuestro antihéroe del mes **Sega. 69,95 €. +18 años**



NARIKO (HEAVENLY SWORD) Si hay un sex-symbol claro en PS3, es esta pelirroja de modales rudos y curvas prominentes. Lástima de virtualidad. **Sony C.E. 69,95 €. +16 años**





PSP



SUGERENCIAS DEL **chef**

ESPÍAS, SOLDADOS Y AGENTES...



EL DE SIEMPRE
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +
(KONAMI)
Si lo tuyo son los juegos de infiltración y espionaje táctico, la nueva aventura de Snake para PSP está hecha a tu medida.



LÍNEA DE FUEGO
MEDAL OF HONOR 2
(ELECTRONIC ARTS)
A pesar de las limitaciones físicas de la consola para los shooters en primera persona, EA demuestra que son una opción muy válida para engrosar su catálogo.



EL AGENTE
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
(SONY C.E.)
Logan es un seguro de vida, tanto para terminar con éxito una misión, como divirtiendo a los «PSPeros».



1 N
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
SONY C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



2 ↓
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos. Un verdadero lujo por un precio irresistible.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐

3 ↓
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



4 ↑
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



5 ↓
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐



6 ↓
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
EVALUACIÓN 9,3
Gabe Logan vuelve a la carga. Más espionaje, acción táctica y gráficos sobresalientes.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐



7 ↓
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐



8 =
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



9 =
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
EVALUACIÓN 8,0
La adaptación de la película de Los Simpson en versión portátil.
EA Games. 49,95€. +12 años JUGADO ☐





10 =
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Magnífica adaptación del original de PS2 con notables mejoras y mucho humor.
Koei. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008** (THQ)
2. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
3. **TEKKEN DARK RESURRECTION** (NAMCO-BANDAI)
4. **CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** (KONAMI)
5. **FIFA 08** (EA SPORTS)
6. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
7. **MOTO GP** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **DAXTER** (SONY C.E.)
9. **BEOWULF** (UBISOFT)
10. **NEED FOR SPEED CARBONO: D.L.C.** (EA GAMES)

GAME
DEL 1 AL 29 DE FEBRERO

EL MEJOR DE...










aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	puzzle
GOD OF WAR: C.O.O.	WIPEOUT PULSE	TEKKEN: DARK RESURRECTION	DISGAEA: A. OF DARKNESS	MEDAL OF HONOR HEROES 2	PES 2008	CAPCOM PUZZLE WORLD
SONY C.E. 39,95€ +18	SONY C.E. 49,95€ +3	NAMCO BANDAI 19,95€ +16	KOEI 49,95€ +12	EA GAMES 49,95€ +16	KONAMI 29,95€ +3	CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS









FINAL FANTASY	CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS	LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS	SILENT HILL ORIGINS	PES 2008
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lucar

LA ESTADÍSTICA

¿QUIÉN ES EL FRIKI MÁS JUGÓN?

Hemos realizado una encuesta en la redacción para descubrir al más entregado de nuestros redactores. Ganó De Lucar (gracias a Oblivion), pero por poco.



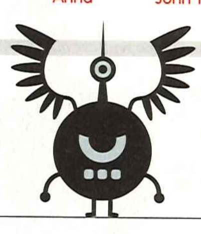




TRES JUEGOS DE NECESIDAD PARA DE LÚCAR



PES 2008. Aunque cueste creerlo, la portátil de Sony ha sido la que se ha llevado la mejor entrega del juego de Konami este año.
Konami. 29,95 € +3 años



PATAPON. Un juego sorprendente, complejo, adictivo y con una puesta en escena realmente original. Será una de las sensaciones del año.
Sony C.E. 39,95 € +7 años



GOD OF WAR: C. O.O. Aunque alguno diga por ahí que es más de lo mismo... ojalá fueran muchos juegos así de espectaculares.
SONY C.E. 39,95 € +18 años



CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS2	PSP
PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 49,95 €	PVP recomendado 49,95 €	PVP recomendado 39,95 €
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €
CONDEMNED 2	RAINBOW SIX VEGAS 2	SOLDIER OF FORTUNE: VENGANZA	BUZZ JUNIOR DINOS + BUZZERS	PATAPON
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

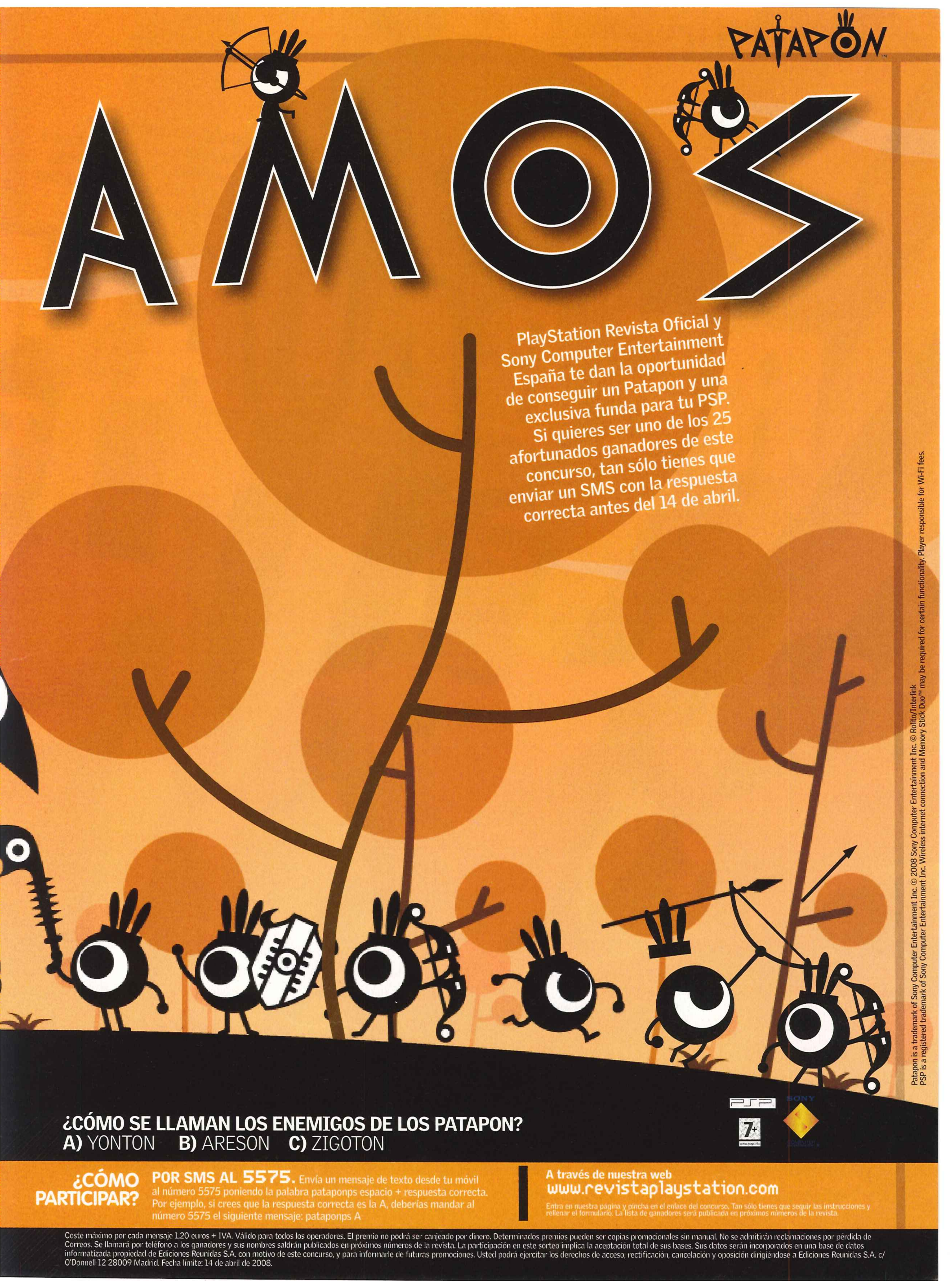




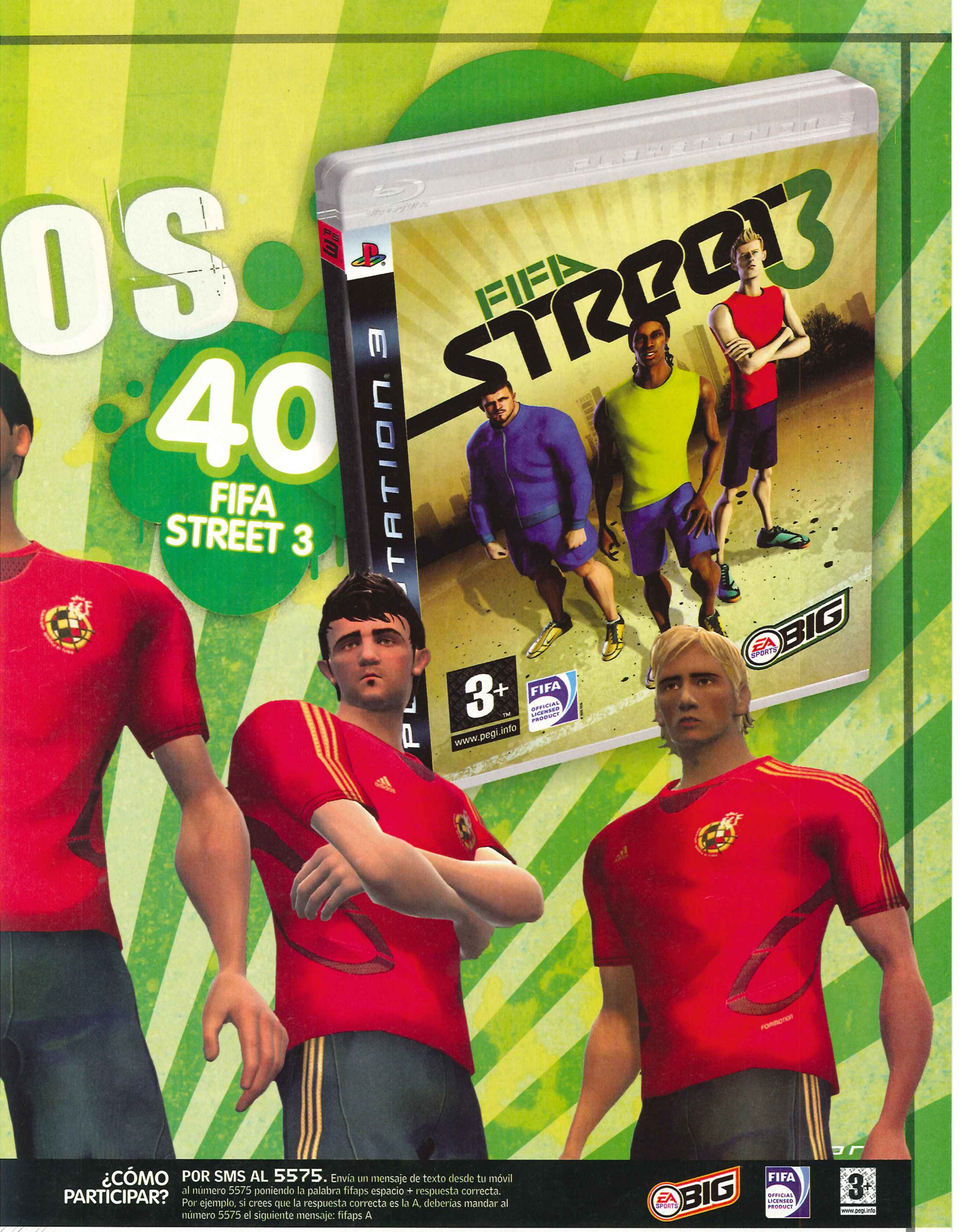





REGAL
PSP
PATAPON
TM
25
JUEGOS
25
FUNDAS
EXCLUSIVAS
PARA PSP
PSP
PlayStation Portable
TM


PATAPON
AMOS
PlayStation Revista Oficial y Sony Computer Entertainment España te dan la oportunidad de conseguir un Patapon y una exclusiva funda para tu PSP. Si quieres ser uno de los 25 afortunados ganadores de este concurso, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de abril.
Patapon is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 Sony Computer Entertainment Inc. © Rolito/Interlink
PSP is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Wireless internet connection and Memory Stick Duo™ may be required for certain functionality. Player responsible for Wi-Fi fees.
¿CÓMO SE LLAMAN LOS ENEMIGOS DE LOS PATAPON?
A) YONTON B) ARESON C) ZIGOTON
PSP
7+
www.pegi.info
SONY
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra pataponps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: pataponps A
A través de nuestra web
www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan sólo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de abril de 2008.


FIFA STREET 3
PlayStation Revista Oficial y Electronic Arts te presentan el fútbol más divertido para PlayStation 3. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de abril y entrarás en el sorteo de uno de los 40 FIFA Street 3 que regalamos.
REGALAM
¿CUÁL DE ESTOS JUGADORES NO APARECE EN EL JUEGO?
A) VILLA B) FERNANDO TORRES C) MORIENTES



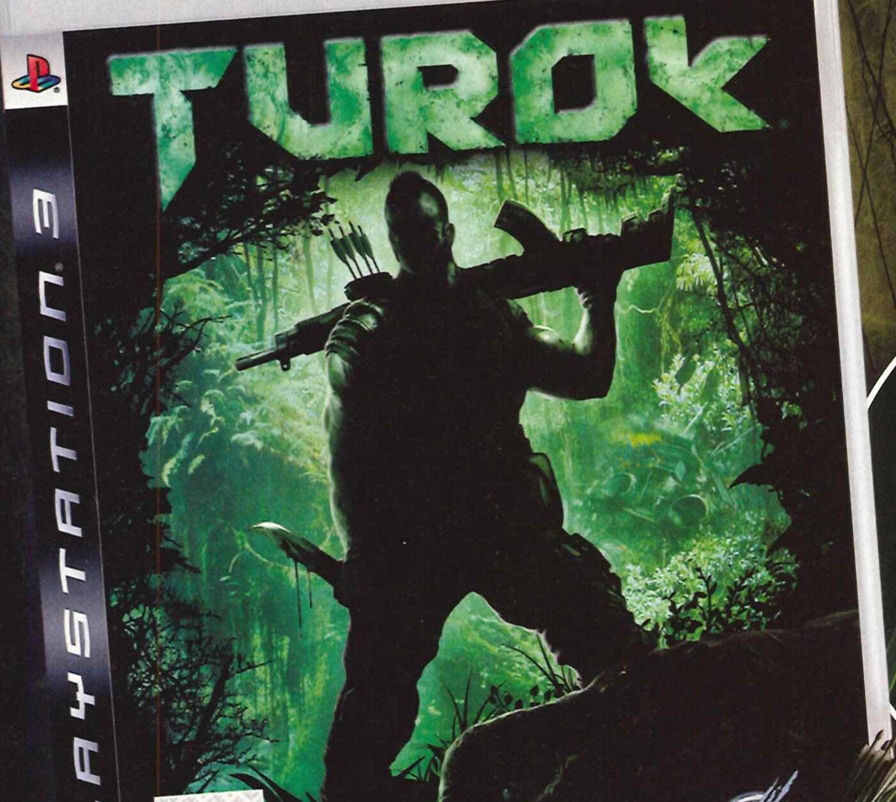
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de abril de 2008.





REGALAMOS





20 juegos

PlayStation Revista Oficial y Atari te invitan a conseguir el shooter más salvaje para PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 Turok que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos, antes del 14 de abril.

¿A QUÉ ANIMALES TE ENFRENTAS EN EL JUEGO?

A) INSECTOS **B)** VAMPIROS **C)** DINOSAURIOS





PLAYSTATION 3

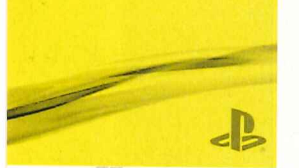


TOUCHSTONE

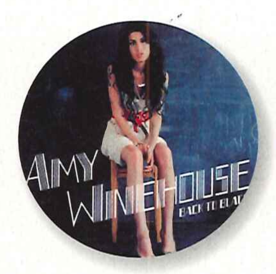
¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra turokps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: turokps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de abril de 2008.


playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
ANGY
VISITA LA REDACCIÓN Y CALIENTA SUS CUERDAS VOCALES CON SINGSTAR
moda
CONSIGUE EL LOOK DE NERO
música
PASTORA REGRESA CON CIRCUITOS DE LUJO
cine
TODOS LOS ESTRENOS DE CARTELERA



RINCÓN DEL JUGÓN: DE LA MANO DE THQ LLEGA A PS3 MX VS. ATV: UNTAMED, UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE VELOCIDAD EXTREMA. ESTA VEZ NO SÓLO VIENE CARGADO DE POTENTES VEHÍCULOS DEL TIPO MOTOCROSS Y QUADS, NUEVOS MODOS DE JUEGO Y CIRCUITOS, SINO TAMBIÉN DE BUENOS TEMAS MUSICALES DE GRUPOS COMO BAD RELIGION Y NOFX.











AMY WINEHOUSE
Back to black

Dotada de una voz memorable, llena de oscuras resonancias que remiten al *Blues* hechicero de Bessie Smith o *Big Mama Thornton*, y una personalidad arrolladora, esta londinense de 24 años marca época con un maravilloso disco de *Soul* callejero, pendenciero y desgarrado. Aromas clásicos, sonido actual y unas canciones ante las que es inútil toda resistencia. Una fiera. / UNIVERSAL

ADREDE
Adrede

Tras una muy intensa trayectoria como integrantes de los interesantísimos *Sobrinus*, los gaditanos inician una nueva (y radicalmente diferente) andadura. Y, lejos del *Funk Metal* híper acelerado de sus inicios, su nueva propuesta de *Pop* aflamencado con guiños a lo *Red Hot Chili Peppers* o la rumba congoleña promete alegrías que pronto habrá ocasión de comprobar en directo. / UNIVERSAL

M-CLAN
Memorias de un espantapájaros

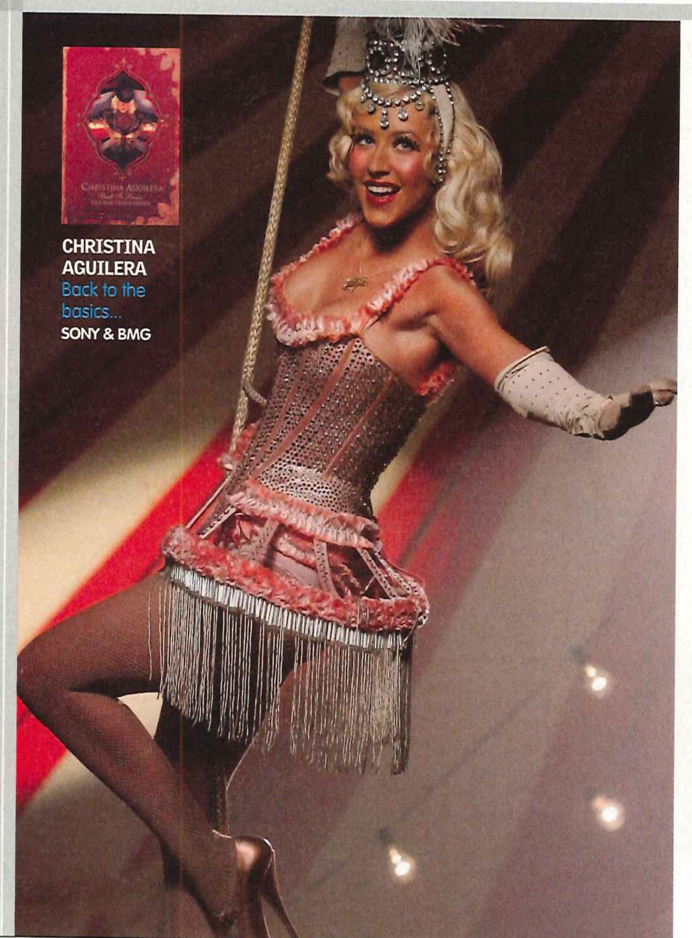
Aunque persisten las influencias de siempre (*Faces*, *Stones*, Steve Miller Band, el *rock sureño*...), llama la atención el tono grave y dolorido de las canciones de este nuevo trabajo. Más adultos y reflexivos, esta vez olvidan las juergas de antaño para adentrarse en los sombríos territorios del desarraigo, la soledad y el vacío. La vida misma. / DRO

NAJWAJEAN
Till it breaks

Diez años después de *No Blood*, la actriz Najwa Nimri y el productor Carlos Jean vuelven a unir fuerzas en un segundo trabajo de sonido mucho más crudo y orgánico que su predecesor, aunque conservando el sello característico de la pareja. Vuelven, en clave de *rock* futurista, las melodías invernales, las texturas sorprendentes y ese puntito *chic* tan suyo. Realmente inconfundibles. / EMI

IRON MAIDEN
Live after death

Coincidiendo con el inicio de su inminente gira *Somewhere back in time*, la banda más legendaria del *Heavy Metal* de los 80 recupera esta incendiaria grabación de uno de sus conciertos más emblemáticos, celebrado en 1984 en California, con el grupo en plena forma y un repertorio incontestable: *Run To The Hills, The Number Of The Beast, Sanctuary*... Verlo para creerlo. / EMI



CHRISTINA AGUILERA
Back to the basics...
SONY & BMG

CHRISTINA AGUILERA

La ambición rubia en un apetitoso DVD

Como colofón a su gira más ambiciosa y extravagante, la diva norteamericana publica este espectacular documental, que recoge en todo su faraónico esplendor una de aquellas avasallantes puestas en escena. Un total de 90 minutos de acción sin tregua, con una estrella omnipresente, que recorre lo mejor de su repertorio, rodeada de una legión de bailarines, tragafuegos, funámbulos y saltimbanquis que transforman cada canción en una mini comedia musical. Impresionante derroche (completado con entrevistas e imágenes totalmente inéditas) para redondear el mejor año de la rubia de Staten Island. Más de 25 millones de *fans* no pueden estar equivocados...



TOP SINGLES

1. **MONSOON.** TOKIO HOTEL (Scream / Universal)
2. **NO ONE.** ALICIA KEYS (As I Am / Sony & BMG)
3. **SAY IT RIGHT.** NELLY FURTADO (Loose / Universal)
4. **CADA DOS MINUTOS.** DESPISTAOS (Vivir Al Revés / DRO)
5. **GRANDES DESPEDIDAS.** PASTORA (Circuitos De Lujo / Sony & BMG)

PASTORA

"Siempre hago una copia digital de mis discos para llevarlos en la PSP"

Circuitos De Lujo, ¿no es muy pretencioso el título?
(Risas). El título, en parte, hace referencia a su elaboración: hemos contado con La Orquesta Sinfónica Checa, el disco se ha mezclado en *Electric Lady*, el estudio de Jimi Hendrix... Y lo que más nos chocó fue la manera de trabajar de Brian Sperber (productor de *Moby*, entre otros). ¡Es súper purista! Cuando ponía un cable de guitarra, era su cable; un cable inmensamente gordo que, por lo menos, le podría haber costado 500 €... Todos los componentes estaban mirados con lupa. Pero el título también viene de una canción que hace una metáfora de la máquinas y el ser humano. Habla de una máquina que está diseñada para sólo dar y desear...

Entonces, esta vez, no todo son programaciones...
Así es, este disco está más pensado en el directo, hemos querido que tenga más energía, más *rock*. Además, hemos hecho las bases más complejas; es decir, las hemos trabajado más para que tengan más pasajes.

Con *La Vida Moderna* estuvisteis nominados a los Grammy Latinos.
Sí, como Mejor Álbum de Música Alternativa. No sabemos alternativo a qué, pero bueno.

Más que alternativos sois modernos...
Bueno, pero tampoco hemos inventado nada. Hacemos electrónica. Quizá más que nuestra música, lo moderno es la actitud porque vamos más allá de lo establecido. A las discográficas les resulta difícil asimilar lo que les ofrecemos.
A mi me cuesta, por ejemplo, escuchar música en un CD; prefiero tener una copia digital para poder llevarlo en **iPod** o ¡incluso en la **PSP**! Y claro, después, ¿qué haces con ese CD? Pues lo dejas en la estantería de adorno. Qué derroche de material y dinero. Creo que la industria debería empezar ya a pensar en un formato estándar más interesante para lo que viene.

¿Qué narran vuestras canciones?
Si te soy sincera, no hablan de nada. Las canciones son momentos, no historias. En *La Vida Moderna* quizá sí que contaba una historia o unas emociones a raíz de una historia. Pero en éste, los temas son más concretos, sencillos y cotidianos: el té helado que se toma en una terraza de verano, un día de resaca... Son como pequeñas *polaroids* que hablan de las relaciones. Hablar de la pobreza, por ejemplo, me parece ponerme pretenciosa.
En el anterior disco nos permitimos hacer canciones sin estribillo; sin embargo, ahora lo hemos buscado a conciencia. Hemos querido que su escucha sea ligera y más «vendible».

¿Quieres decir que una canción sin estribillo no vende?
Sí que puede vender, lo que pasa es que las discográficas y las radiofórmulas no suelen apostar por ellas como *singles*. Sin embargo, por ejemplo, *Fito y Fitipaldis* ha hecho temas sin estribillo y ha conseguido estar en los primeros puestos de la lista de *singles*. Tiene temas que incluye todo lo que siempre te aconsejan que no hagas y mira dónde está ahora. Pero Fito es un caso realmente excepcional.

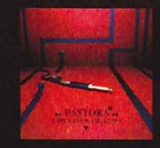
¿Tu pasado como actriz se ve reflejado en la música, en tu manera de actuar?
(Risas). Con el primer disco, *Pastora*, creé un personaje porque me daba muchísima vergüenza estar en un escenario cantando. Con *La Vida Moderna* conseguí despojarme del personaje y así seguiré, siendo yo misma. Lo que sí he intentado con *Circuitos De Lujo* es cambiar mi forma de cantar: siempre me he movido por el nivel grave, que es donde me encuentro más cómoda. Y con éste he querido dar un paso adelante, me he propuesto un gran reto: mantener más arriba la voz.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Dolo (voces y letras), Caïm (guitarra eléctrica y acústica, teclados y programaciones) Pauet (creación 3D y grafismo).

CDETECA
Pastora (2004), La Vida Moderna (2005), Circuitos De Lujo (2008).

DE QUÉ VAN
Puros artesanos del pop contemporáneo, tanto por sus acordes, como por su actitud ante el panorama actual musical.



PASTORA | Circuitos De Lujo
SONY & BMG
Una producción que hace honor a su título, temas más moviditos y letras que te trasladan a otra vida. Bueno, muy bueno.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



Divertida y alocada. Aunque su look es de tía dura, posee una dulzura innata en sus maneras y mirada. Vino a la redacción y nos revolucionó: preguntó por lo nuevo que va a salir en PS2 (que es la consola que tiene), quiso ver con sus propios ojos de lo que es capaz PS3 y nos deleitó con su voz jugando a SingStar.









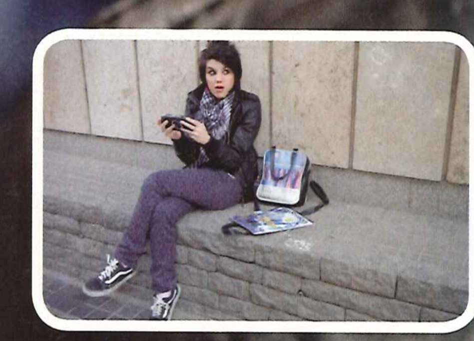
«Cuando voy a Mallorca juego con mi madre al SingStar, le encanta, tiene más de cinco ediciones y, claro, ensaya tanto que ¡siempre me gana!»

«¡Hala! Qué pasada de redacción. Este es el sueño de todo jugón», dice Angy nada más entrar por la puerta. Derechita, se acerca a la **PlayStation 3**, la acaricia y pregunta si puede jugar. Elige de entre varios videojuegos, *SingStar* y, sin dudarlo, selecciona el *single* de Britney Spears, *Toxic*. Después, escoge *Ya nada volverá a ser como antes* de *El Canto Del Loco*, se pega a la pantalla del televisor en el momento que aparece en el *videoclip* Dani Martín y tararea un par de estrofas. **«Haríamos un dúo genial, ¿verdad? Es uno de mis grandes sueños, poder cantar con Dani en Las Ventas, abarrotada de gente»**, confiesa la joven cantante. Bueno, cantante y actriz porque tras salir del concurso televisivo *Factor X* no sólo ha grabado su primer disco, sino que también la podemos ver en la pequeña pantalla interpretando a Paula, una de las adolescentes más alocadas del instituto de *Física o Química*. **«Actuar me resulta mucho más complicado que cantar, pero me hacía muchísima ilusión probar. Y ahora, si tuviera que elegir, no sabría con cuál de las dos profesiones me quedaría para siempre».**

Hace apenas un año, Angy se despertaba cada mañana para **«ir al instituto, después quedaba con mis colegas y los fines de semana ¡a salir de marcha!»**. Echa de menos esa vida, su familia, la isla que la vio crecer (Mallorca)... **«pero me merece la pena, estoy creciendo a pasos agigantados, ahora me veo capaz de hacer más cosas que antes».** Tan sólo tiene 17 años y ya apunta maneras: un *look* transgresor, dulces gestos y actitud decidida. Angy es sinónimo de fuerza y personalidad. Todo lo que hace lo lleva a su terreno, **«por mi aspecto la gente puede pensar que qué hago cantando una canción de la Spears, por ejemplo** (su disco incluye versiones de artistas como Britney o *No Doubt*), **pero si escuchas el tema no te das cuenta de que es "Baby one more time" hasta que llega el estribillo, ya que la he hecho con un punto rockero bastante potente».** Angy ha pegado fuerte en el panorama musical nacional; antes de que saliera el disco a la venta, su canción *Sola en silencio* ya se encontraba dentro de la lista de los mejores *singles*. ¿A qué se debe? Sólo hay una explicación: Angy tiene carisma, fuerza, garra; en fin, tiene Factor X.

Horas previas a venir a nuestra redacción, confiesa que **«estaba en casa jugando con la Play 2, con el Crash Bandicoot. Mi última adquisición ha sido el pack que incluye tres juegos de Crash; ¡me chiflan los plataformas!». «Mi tía fue la que me inició en esto de los videojuegos cuando sólo tenía 6 años. Me regaló la Sega MegaDrive y no la solté hasta que me acabé el juego de El Libro De La Selva». Ahora tengo la Play y ¡estoy enganchadísima a Los Sims 2!».**

Ha crecido con los videojuegos y su madre es una jugadora incondicional del *SingStar*: **«cuando voy a Mallorca me echo unas partidas con mi madre al karaoke de la Play, siempre me gana; me he dado cuenta de que para sacar buenas puntuaciones lo importante no es cantar bien, sino saber llevar la entonación original. Y claro, yo es que canto a mi bola...».** Le gustan las aventuras, los juegos de lucha tipo *Tekken* y prefiere jugar sola, **«he llegado a estar más de cinco horas seguidas pegada al mando de la Play».** Piensa regalar a su novio la **PS3 «así quedo bien con él y le saco partido yo** (risas)**»**; desde que se conocieron en el concurso de televisión, Angy y David no se separan ni un segundo y confiesa que su chico le mima mucho y que comparten la misma afición: los videojuegos.



A EXAMEN

MÁXIMO DE HORAS JUGANDO
Unas cinco horillas, con Los Sims 2.

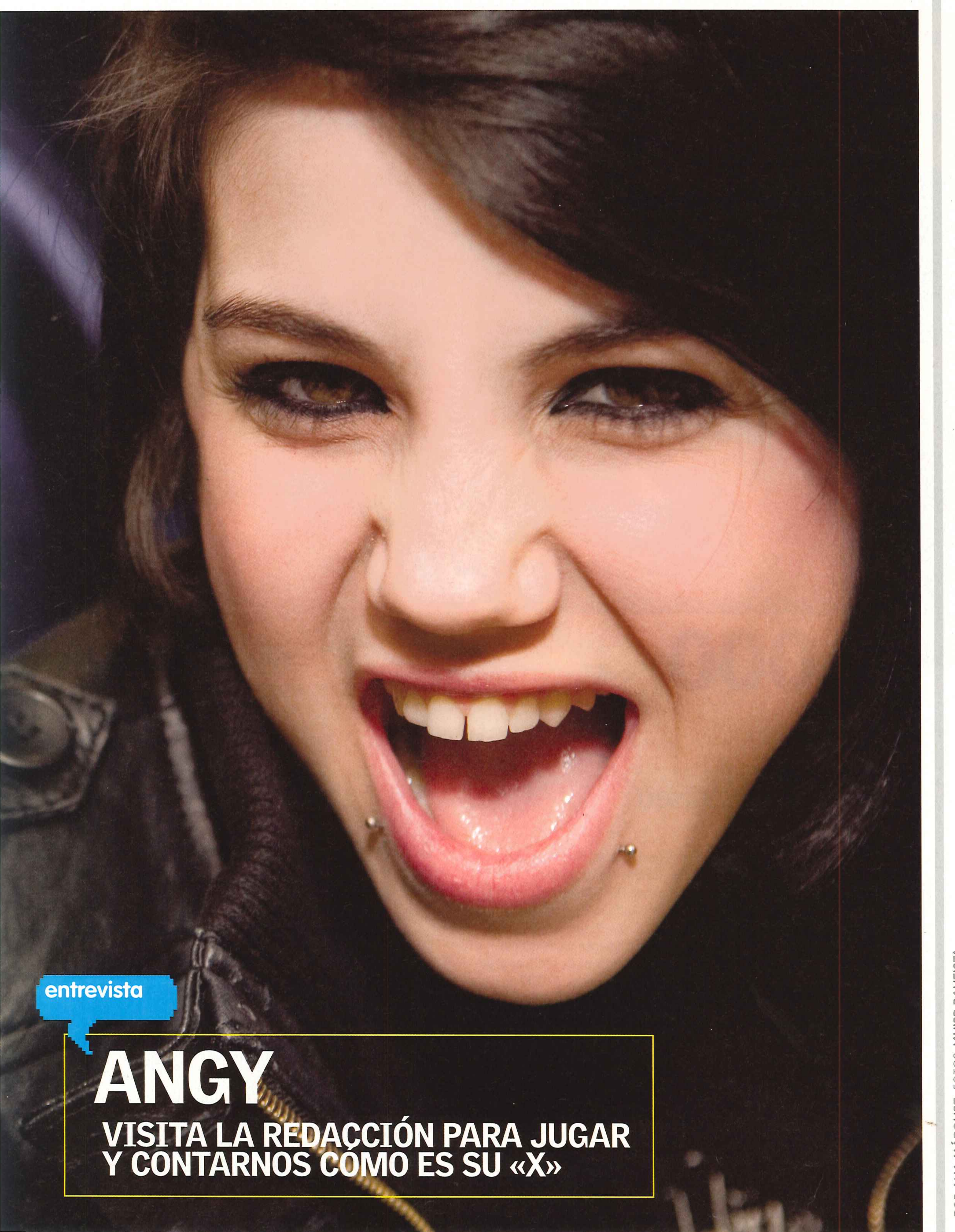
EL JUEGO QUE SE TE RESISTE
Los Simpson: El Videojuego.

TU PRIMER JUEGO, CHISPAS
Uno de Sonic de MegaDrive.

ÚLTIMA ADQUISICIÓN
El pack de tres juegos Crash Bandicoot para PS2.

¿A QUIÉN RETARÍAS A UNA PARTIDA?
A Dani Martín, al Fight Night Round 3.

¿SI TU CHICO LLEGA TARDE POR ESTAR JUGANDO A LA PLAY?
Le preguntaría: ¿a qué juego estabas jugando?



ANGY

VISITA LA REDACCIÓN PARA JUGAR Y CONTARNOS CÓMO ES SU «X»

POR ANA MÁRQUEZ FOTOS JAVIER BAUTISTA

Los paisajes de Sudáfrica, Namibia y Nueva Zelanda.

Lo absurdo de algunos de sus dramáticos momentos.

10.000

POR **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**

Una «neolítica» odisea

El director germano Roland Emmerich llegó a esto del cine de acción *hollywoodiense* en 1992 con el peliculón *Soldado Universal*. Después, la cosa fue mejorando sustancialmente gracias a *Stargate* (1994), una película en la que se planteaba una interesante teoría sobre el Antiguo Egipto. Más tarde llegaron *Independence Day, El Patriota, Godzilla* o *El Día Después*.

Sin duda alguna, todos los proyectos de Emmerich tienen un denominador común que podríamos resumir como «el tamaño importa», tanto en argumento como en lo relativo a efectos especiales y presupuesto. ***10.000*** no iba a ser menos que sus antecesoras y nos plantea la odisea larga y fantástica de un grupo de hombres de las cavernas, nómadas que buscan una alternativa a la extinción de los *mamuts* como único medio para su supervivencia.

A través de una historia que aspira a convertirse en leyenda, un ramillete de desconocidos intérpretes dan vida a un conglomerado de pueblos del Neolítico, que muchos estudiosos de la Prehistoria pondrán en duda si alguna vez cruzaron su camino hace miles de años. El resultado final, dejando al margen los capítulos más sesudos sobre Arqueología e Historia Antigua del *National Geographic*, es una superproducción con efectos especiales y mucha acción. Un cuento «casi» para toda la familia con trucos de magia incluidos.

Título original
10.000 B.C.
Director
ROLAND EMMERICH
Guión
ROLAND EMMERICH Y HARALD KLOSER
Reparto **STEVEN STRAIT, CAMILLA BELLE, OMAR SHARIFF (NARRADOR)**
Género
AVENTURAS
País de origen
EE.UU./N. ZELANDA
Distribuidora
WARNER BROS





Rostros desconocidos
Camille Belle es la dama de esta historia de amor prehistórica, que recordamos de niña en Parque Jurásico: El Mundo Perdido y como la hija de Steven Seagal en El Último Patriota de 1998. Últimamente vendía café junto al guapo George Clooney.







EN EL PUNTO DE MIRA

Título original
VANTAGE POINT
Director
PETE TRAVIS
Guión
BARRY LEVY
Reparto
DENNIS QUAID, MATTHEW FOX, FOREST WHITTAKER, EDUARDO NORIEGA, SIGOURNEY WEAVER
Género
THRILLER/ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES

Un collage de puntos de vista

Una situación extrema, un atentado terrorista, que se va desgranando según quien haya sido testigo de la misma información al respecto: esto es lo que nos plantea este «punto de ventaja» de una película formalmente bien planteada que juega al despiste y tiene al espectador enganchado hasta el final. La acción se sitúa en la ciudad de Salamanca, donde se rodaron algunas secuencias, pero no las más espectaculares. Lo «destructivo» de las mismas exigió que se realizara un enorme escenario en Méjico a la antigua usanza de las grandes producciones clásicas del cine, que no tenía nada que envidiar a la Plaza Mayor de la ciudad castellana. En el reparto, míticos nombres como Sigourney Weaver, Forest Whitaker o William Hurt, se codean con el trasero más polémico del mundo de la publicidad: Eduardo Noriega. También distinguimos al «perdido» Matthew Fox para delirio de algun@s *fans* del actor y al veterano Dennis Quaid. Lo más divertido, una «IN-creíble» persecución, con coches europeos, por la ciudad de Salamanca. SEBASTIÁN JIMÉNEZ

Atentados de ficción

El director británico Pete Travis debuta en la dirección tras una carrera televisiva en la que destaca, sobre todo, la historia de 2004 acerca del atentado del IRA en Omagh en 1998. En los límites de los 90 minutos demuestra solvencia y desenvoltura.

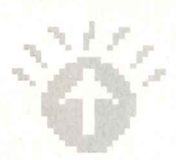


JUNO

Nadie es como parece

El rostro angelical de Ellen Page ya nos dejó un poco lívidos cuando buscó una amarga venganza en la independiente *Hard Candy* (2005). Ahora, la joven actriz da vida a una adolescente que se queda embarazada, obligada (¿o no?) a madurar a marchas forzadas. La réplica la obtiene de Michael Cera, su «descuidado noviete» en la cinta, que recordaremos por otra comedia *teen*: *Supersalidos*. ***Juno***, que se estrenó hace tiempo en nuestros cines, vuelve a primera línea gracias a uno de los Oscar que más mérito tiene en los tiempos que corren: al de Mejor Guión Original. Diablo Cody, una tatuada ex-stripper, recogió su preciada estatuilla con todos los honores a pesar de su poco acertado *look*. S.J.

Título original
JUNO
Director
JASON REITMAN
Reparto
ELLEN PAGE, MICHAEL CERA, JENNIFER GARNER, JASON BATEMAN
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



TOP CAVERNÍCOLAS DE PELÍCULA


1 En Busca del Fuego. Tan realista que casi parece un estudio antropológico. Sus protagonistas no hablan: gruñen.


2 Cavernícola. Ringo Starr comparte cartel con Dennis Quaid en esta descacharrante recreación de la edad de piedra.


3 El Clan del Oso Cavernario. El bestseller de Jean M. Auel se hizo celuloide gracias a un guión de John Sayles y el tirón de Daryl Hannah.


4 Hace un Millón de Años. Los dinos del Harryhausen y el biquini de piel de Raquel Welch. ¿Se puede pedir más?


5 Prehistoric Women. Uno de los fetiches de la Hammer, Martine Beswick, protagonizó esta aventura troglodita.

tráilers



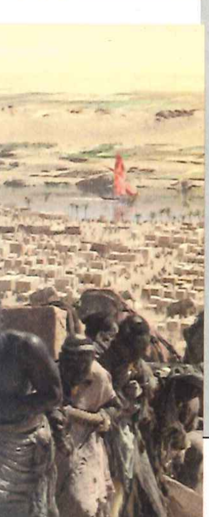
INDIANA JONES Y EL REINO DE LA...
www.indianajones.com
Ya falta menos para reencontrarnos con el doctor Jones. De momento, Spielberg ha desvelado el primer tráiler... y nos ha dejado chillando como chimpacés hiperactivos.



EL DIARIO DE LOS MUERTOS
myspace.com/diaryofthedead
En la línea de REC, el maestro George A. Romero regresa al género zombi para narrar el ataque de la muchedumbre podrida desde el punto de vista de una cámara de vídeo.



SUPERHERO MOVIE
www.superhero-movie.net
La escuela de los ZAZ sigue dando sus frutos. Ahora toca parodiar las películas de superhéroes. Y, cómo no, entre el reparto está el gurú de la parodia: Leslie Nilsen.



RATATOUILLE

POR **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**

Gráficos e historia: se ha cuidado hasta el último pelo de la rata Remy y sus comentarios son redondos.

Nada: el público rebañará hasta la última miga el plato de este Blu-ray Disc.

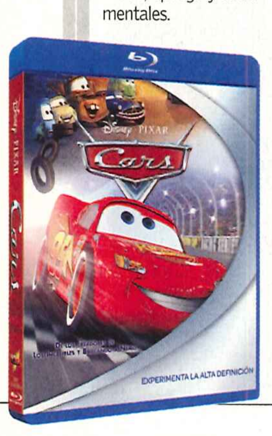
Algo más que el menú del día

BLU RAY Sólo a **Pixar** podría ocurrírsele convertir a una rata en una especie de Cyrano de Bergerac especialista en igastronomía! La contradicción que separa el «pulcro» y «escrúpuloso» mundo de la alta cocina con las alcantarillas y demás espacios, cuanto más sucios mejor, que ocupan las ratas, es el recurso perfecto para una película con una historia sólida, que en ocasiones engancha más al público adulto que al infantil. Con una factura gráfica impecable, llega la adaptación a *Blu-ray Disc* de uno de los éxitos cinematográficos del año pasado. El ingenio que envuelve ***Ratatouille*** se desborda en una edición elaborada con mimo y muchos detalles interesantes para disfrutar una y otra vez. Las secuencias con el humor más clásico, que recuerdan a Buster Keaton o Charles Chaplin, harán las delicias de los más peques; mientras que los dobles sentidos y una historia llena de emoción y suspense mantendrá el interés de los «paladares más exigentes» del mundo de la animación occidental, que sigue madurando año tras año, no sólo en forma sino en fondo (Japón hace tiempo que nos saca gran ventaja en el modo de entender este género). Simple mente una delicia.

Director: **BRAD BIRD**
Audios **INGLÉS EN PCM 5.1; INGLÉS, ESPAÑOL, ETC. EN D.D. 5.1**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS,ETC.**
Distribuye **WALT DISNEY S. H. E.**
29,95€ (Blu-ray)

PELÍCULA ●●●●○ **EXTRAS** ●●●●○

Cars en Blu-Ray. Ratatouille debuta en BD junto a este otro clásico Pixar, que además de su impresionante imagen a 1080p, incorpora el juego Buscador De Coches, escenas eliminadas, epílogo y documentales.



Un equipo muy unido. El equipo de la película ha incluido un emotivo homenaje a uno de los responsables del diseño, fallecido antes de su estreno en cine.

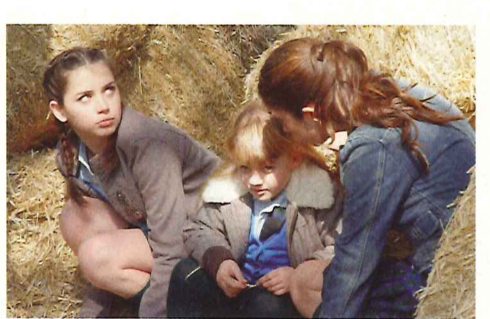


Sobre gastronomía. Pixar contó con la ayuda de Thomas Keller, para muchos el mejor chef de EE.UU. Pone la voz de uno de los clientes del restaurante (en la versión española lo hace Ferrán Adriá).

Elige lo mejor del menú. Los contenidos extras ofrecen juegos, dos cortos de animación y escenas eliminadas. Con el equilibrio justo para grandes y pequeños.







EL INTERNADO: DE LA TV AL DVD

UNA DE LAS SERIES REVELACIÓN DE LA TEMPORADA DA EL SALTO AL FORMATO DVD, POR MEDIACIÓN DE SONY PICTURES. LOS TRES DISCOS ACOGEN LOS SEIS PRIMEROS EPISODIOS DE LA SERIE, MÁS UNA GALERÍA FOTOGRÁFICA. SU PRECIO ES 29,95€.

Director:
GREG MOTTOLA
Con: JONAH HILL, MICHAEL CERA, BILL HADER, SETH ROGEN
Audios
CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS (TODOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
SONY PICTURES
12,99 € (DVD)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)

SUPERSALIDOS

Hormonas al rojo vivo, carnés falsos y tacos a mansalva

DVD BLU RAY UMD Los créditos iniciales de ***Supersalidos***, precedidos por el logo que tenía **Columbia** en los 80, son una declaración de amor a aquella década: la edad de oro de la comedia *teen*. Aunque esta producción de Judd Apatow (*Virgen A Los 40*) está más cerca del espíritu hiperchusco de *Porky's* que de las entrañables comedietas de John Hughes. Dispuestos «a estrenarse» de una vez por todas con las chicas, los inseparables Evan y Seth van a vivir la noche más surrealista de sus vidas. Aunque el amo de la película es el pardillo Fogell, que con su carné falso y su periplo con dos «polis colgaos», arranca las mayores carcajadas. Entre los extras, un avance exclusivo de *Pineapple Express*, lo nuevo de Apatow. **BRUNO SOL**

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○



↑ El doblaje al castellano. Fogell, alias McLovin, y su carnet falso. Los créditos finales.

↓ La escena-avance de Pineapple Express te deja con la miel en los labios.



PROMESAS DEL ESTE

De nuevo Cronenberg - Mortenssen

DVD El actor estadounidense que dio vida al Capitán Alatriste aprovechó esta oportunidad que le brindó Cronenberg para demostrar su capacidad camaleónica de meterse en la piel de cualquier personaje dramático. «Una historia de violencia» resultaba más tópica y dejaba menos espacio a las reflexiones o la crítica social. Con estas *Promesas* se junta el mejor cine de acción con una llamada de atención sobre ciertos problemas sociales que pudren nuestro viejo continente. Los extras, escasos, sólo nos desvelan algunos secretos sobre las mafias rusas y la documentación para preparar los desgarradores personajes de esta cinta. Se lo perdonamos, aunque sólo sea por la genial pelea en unos baños turcos. Este DVD merece la pena. **S.J.**

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●○○○

Director
DAVID CRONENBERG
Con: VIGGO MORTENSEN, NAOMI WATTS
Audios CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
UNIVERSAL
19,99 € (DVD sencillo)

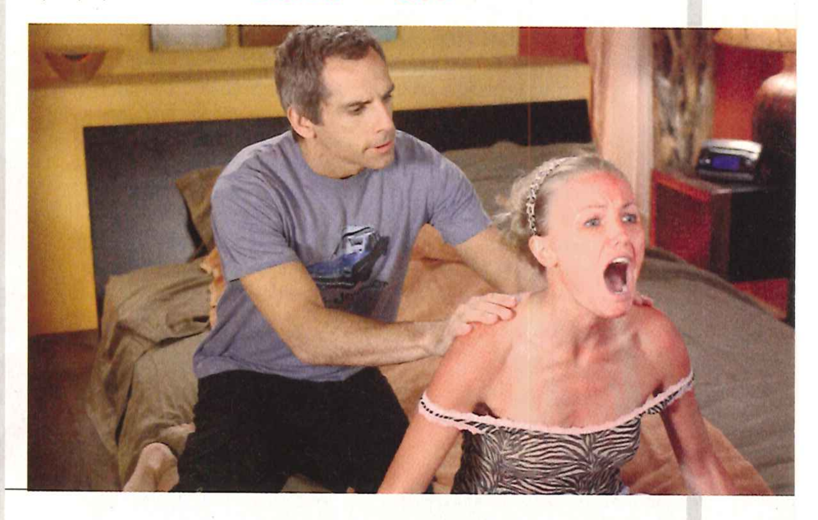
MATRIMONIO COMPULSIVO

¿Domesticados los hermanos Farrelli? ¡Ja!

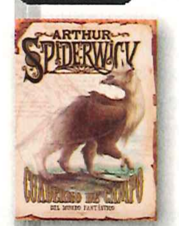
DVD En ésta, su mejor película desde *Algo Pasa Con Mary*, los Farrelly dejan bien claro que ni la edad ni el éxito han suavizado su forma de hacer humor. Pródiga en momentos de hilaridad demencial (Stiller intentando regresar a su propio país, una y otra vez, como un «espalda mojada» más) y *gags* tremebundos (la noche de bodas, el *show* cultural mejicano con el burro), ***Matrimonio Compulsivo*** es el reverso tenebroso de las comedias románticas. Si esto es el amor, mejor quedarse solterito. La edición se completa con escenas inéditas y *featurettes*. **B.S.**

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●○○

Director
BOBBY & PETER FARRELLI
Con BEN STILLER, MALIN AKERMAN, MICHELLE MONAGHAN
Audios CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
PARAMOUNT H.E.
17,95 € (DVD)



cómic

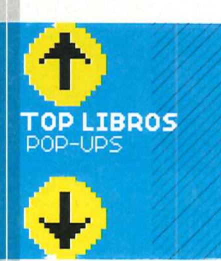


SPIDERWICK

Cuaderno de Campo

A rebufo de la película y su adaptación al videojuego, llega ahora un complemento que hará las delicias de cualquier aficionado al universo de la serie *Spiderwick*. Se trata del célebre ***Cuaderno De Campo Del Mundo Fantástico***. O, al menos, lo más parecido a una reproducción del manual sobre seres fantásticos que escribiera el mismísimo Arthur Spiderwick. Este Cuaderno de Campo está repleto de minuciosas descripciones de las criaturas que habitan en el mundo de Spiderwick, con clasificaciones según sus tipologías y detalles sobre sus costumbres. Todo ello, salpimentado con estupendas ilustraciones, bocetos atribuibles a Don Arthur y numerosos recortes.

Autor
TONY DITERLIZZI Y HOLLY BLACK
Editorial
EDICIONES B
Páginas **128**
PVP **21,95 €**



TOP LIBROS
POP-UPS

1. **ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS** Lewis Carroll y Robert Sabuda
2. **EL INCREÍBLE SPIDER-MAN POP-UP** Varios Autores
3. **MOBY DICK UN LIBRO CON POP-UPS** Varios Autores
4. **STAR WARS A POP-UP GUIDE TO THE...** Mathew Reinhart
5. **THE WIZARD OF OZ POP-UP** L. Frank Baum y Robert Sabuda



TOP CÓMICS
ZOMBIS

1. **LOS MUERTOS VIVIENTES** Robert Kirkman, Charlie Adlard
2. **BLACK GAS** Warren Ellis, Max Fiumara
3. **EL BRUTO** Eric Powell
4. **TOE TAGS** George A. Romero y otros.
5. **EL CLAVO** Rob Zombie, Steve Niles, Nat Jones

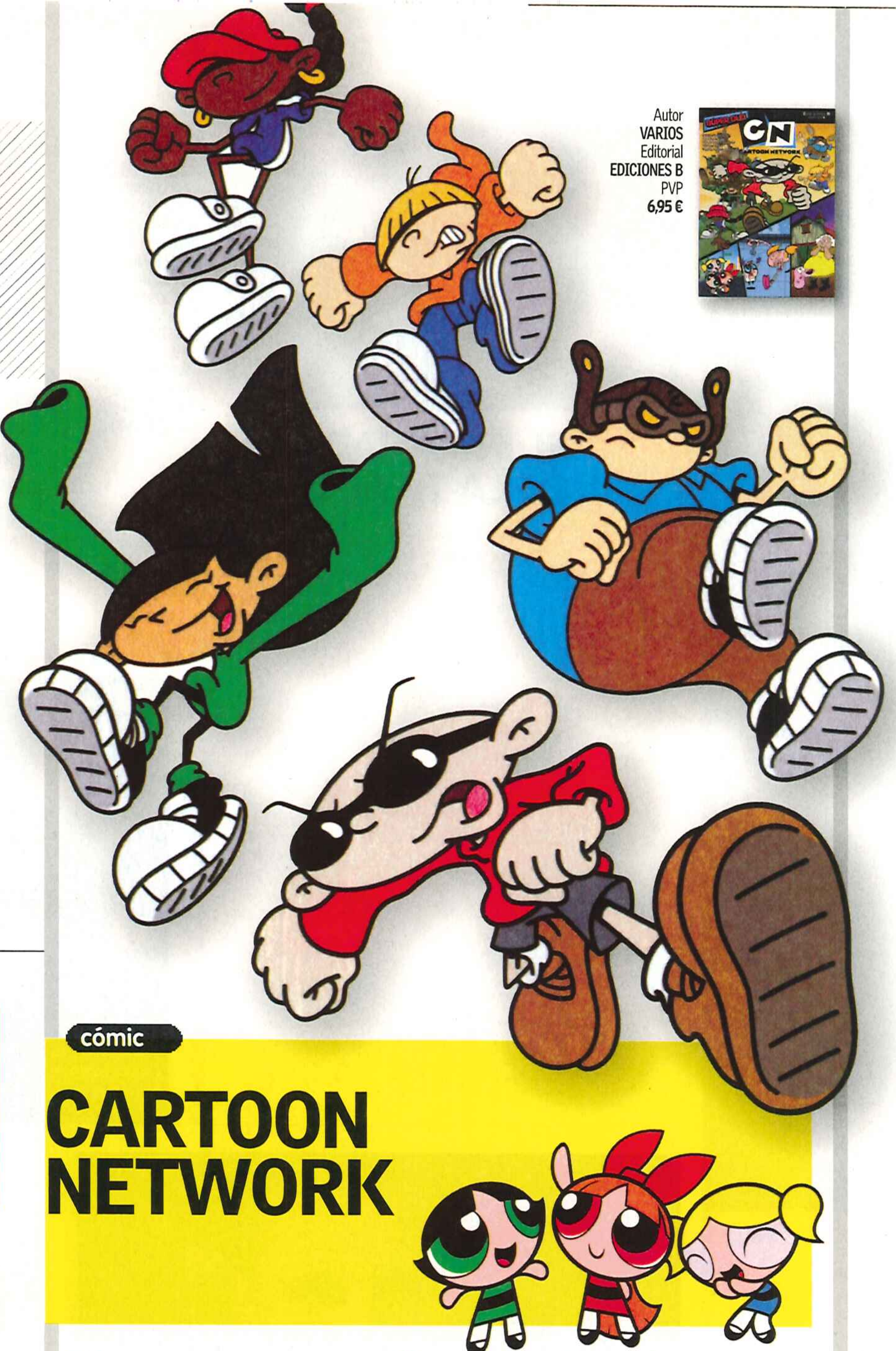
figuras

KUBRICK LOST

Para perder la cabeza.

Excitadísimos como estamos con la cuarta temporada de *Lost*, que ya está emitiéndose en EE.UU., y tras la resaca del breve juego que acaba de salir al mercado, nos encontramos ahora con que los protagonistas de *Perdidos* tienen ya su propia versión Kubrick. Ya sabes que la importancia de cualquier personaje (de cómic, TV...) es directamente proporcional a la cantidad de versiones en formato cúbico que genere. Así que ya era hora de que Jack, Sawyer, Hugo y compañía tuvieran la suya. Atención al cuchillo de Locke, el *walkie-talkie* de Savid y, por supuesto, la guitarra de Charlie.





Autor
VARIOS
Editorial
EDICIONES B
PVP
6,95 €

cómic

CARTOON NETWORK

Un nuevo recopilatorio de cómics basados en las series de Cartoon

Los aficionados a las series más representativas del conocido canal de animación **Cartoon Network** ya tienen disponible la tercera entrega de la colección *Super Olé* que recopila historietas cortas de sus personajes favoritos. En esta ocasión, cuatro son las series que acaparan las páginas del tomo que nos ocupa: *Las Supernenas, El Laboratorio De Dexter, Código: KND y Agallas, El Perro Cobarde*.

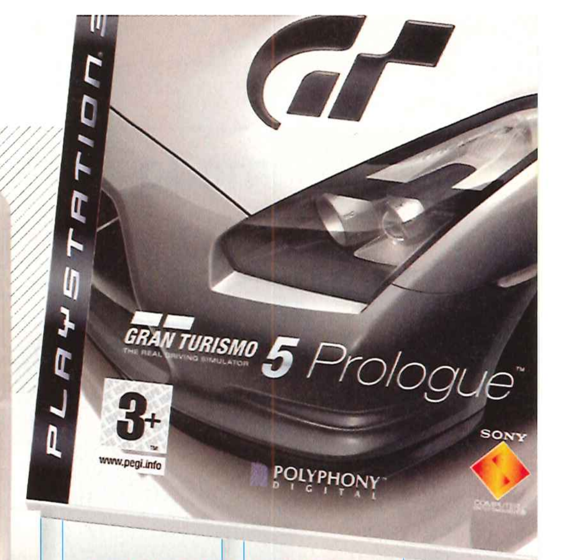
De *Las Supernenas* encontramos tres historias cortas que las enfrentan con algunos de sus archienemigos más conocidos (Mojo y Ése) y a una aspirante a supervillana que protagoniza una simpática aventura muda. Los chicos de *Kids Next Door* también protagonizan un par de capítulos retomando algunos personajes habituales. Y los *fans* de Dexter podrán disfrutar de hasta cinco dosis de la serie en formato cómic, como *La Abominable Bola De Nieve* o *Un E.T. En La Cocina*.

Agallas, por su parte, verá su gallardía puesta a prueba en otras tantas historias cortas como *La Momia* o *Terror Acuático*. Sólo para *fans*.

POR STAN BY

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



FAMA

MARZO 22

F.A.M.A. Festival de música avanzada asturiana, del 20 al 22 en Gijón.

MARZO 25

SUPERSALIDOS. No te lo pierdas, en Bluray, DVD y UMD; la edición especial iincluye un preservativo!

MARZO 26

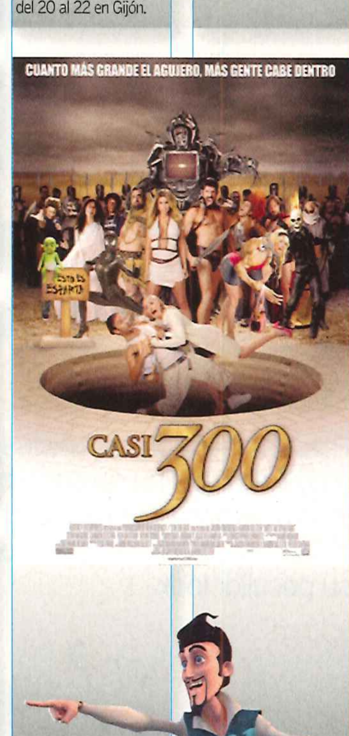
GOD OF WAR. Hazte ya con esta gran aventura, Chains Of Olympus, para tu PSP.

MARZO 27

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE. El simulador de conducción más espectacular del momento para tu PS3.

MARZO 28

CINE Y VIDEOJUEGOS. Viking de Sega ya disponible para PS3 y Casi 300 (parodia de 300) en cines.



ABRIL 3

XII EDICIÓN PREMIOS DE LA MÚSICA. Se celebra en Valladolid y entre los nominados están Chambao, Pereza...

XII edición PREMIOS DE LA MÚSICA

ABRIL 10

PASTORA. Actúan en Madrid (Sala Heineken) presentando Circuitos De Lujo.

ABRIL 11

ESKALOFRÍO. Si te gusta el terror, no te pierdas esta peli dirigida por Isidro Ortiz

ABRIL 16

DONKEY XOTE. Las andanzas del caballero de la triste figura en clave de humor a la venta ya en DVD.

ABRIL 18

EXTREMUSICA. Albertucho, Mojinos Escozíos, Reincidentes... Del 17 al 19 de abril en Cáceres.





VISTE COMO NERO Y VIVE TU AVENTURA

El estilo de los protagonistas de Devil May Cry 4 nos ha gustado tanto que este mes nos vestimos como Nero. Te damos las claves para conseguir su peculiar look.

1
Bota en piel de color negro con dos hebillas, de Hugo Boss. **(sin confirmar)**

2
Camiseta en rojo con estampado dorado, de LRG. **36 €**

3
Brazalete en piel con detalle de acero. **45 €**

4
Chaleco en gris y cuadros, de Protest. **60,75 €**

NUESTRO PREFERIDO

UN TOQUE PERSONAL

Un cinturón de videojuego

Para conseguir el look de Nero en la cuarta entrega de Devil May Cry es indispensable llevar este cinturón de la firma Diesel. Es de piel en color negro y la hebilla, de acero, es la estrella de este complemento ya que es un tributo a las aves del paraíso.

POR ANA MÁRQUEZ

FORD KUGA, UN 4X4 MUY BIEN DISEÑADO

↑ Línea vigorosa y atractiva para un público joven.

↓ Nula variedad de motores.

Llegará al mercado español en mayo de este año

Como muchos otros vehículos de la competencia, el **Ford Kuga** no es un todoterreno puro y duro; sin embargo, puede funcionar como uno de tracción delantera o total (conectándolo de forma automática). No incluye ningún sistema especial para bajar descensos pronunciados, ni tampoco, en principio, algún otro *kit* para poder salvar los obstáculos del campo con mayor soltura. Está claro que **Ford** ha enfocado su «crossover» como un vehículo de mayor utilización en carretera, pero capaz de defenderse en pistas forestales de manera bastante aceptable.

Basado en los modelos **C-Max** y **Focus**, el **Kuga** se comercializará en dos diferentes niveles de acabado, según equipamiento: *Trend* y *Titanium*. El motor es un 2 Litros *Turbodiésel* que rinde 136 caballos de potencia, es bastante eficaz y ha sido equipado ya en otros modelos de la casa. Por otro lado, el portón trasero se puede abrir abatiéndolo entero o bien sólo la hoja superior donde va colocada la luneta. La rueda de repuesto es sólo de emergencia, pero si no quieres este tipo de neumático puedes optar por un *kit* antipinchazos (es muy útil siempre y cuando la avería de la rueda sea pequeña). La marca anuncia una capacidad de 360 Litros de maletero, lo que no es mucho para un vehículo que mide de largo algo más 4,40 metros. Eso sí, se pueden abatir los asientos traseros.

Motor **(4 CILINDROS)** | Potencia **136 CV**
Consumo medio **6,4 L/100 KM** Cambio **MANUAL DE 6 VELOCIDADES** |
Precio **NO DISPONIBLE**
www.ford.es



Metálico. Los diseñadores de Ford juegan en el interior de Kuga combinando partes metálicas con plásticos de buen tacto que le dan un aire deportivo. Entre el equipamiento de serie, incluye control de estabilidad, antibloqueo de frenos, llantas de aleación, climatizador, techo panorámico, sistema de arranque sin llaves...



SU RIVAL

Renault Koleos

Algo mayor que el **Kuga**, el **Koleos** llegará un poco más tarde que el **Ford**, en junio, y se podrá elegir con tres tipos de motores: dos *Turbodiésel* de 150 y 175 CV o uno de gasolina de 170. Se podrá optar por la tracción delantera o total, según versión. Los sistemas de tracción son similares a los del **Nissan X-trail**, lo que es una garantía para circular por el monte. Con un maletero de 450 Litros de capacidad, se defiende bien frente a sus competidores que cada día son más pequeños.



despedida y CIERRE

» **Redactor jeque.** Bruno «Nemesis» Sol no viaja de cualquier manera. Si no le trasladan en limusina al hipódromo y le acompaña una bella Jefe de Prensa (Sara Fernández) no sale de la redacción.

¿Os imagináis una despedida de soltera con Anna y sus amigas de Rivas? Nosotros sí y se nos saltan las lágrimas de envidia. ¡Guapas!



LAS OTRAS PORTADAS

PlayStation.2

PlayStation Revista Oficial España

ALIENS: COLONIAL MARINES

¡DESCUENTO 5€

Nos gusta recrearnos a la hora de elaborar las portadas, tanto que a veces hacemos una treintena de versiones de la misma para gozo y disfrute del planeta lúdico. Y cuando nos aburrimos nos inventamos otras que tampoco están nada mal. Así es nuestro Director de Arte.



Para celebrar que los demás estábamos de cierre, Last Monkey «La efigie de Aquitania» se escapó a Mallorca.

» **Mega Asnos.** Los cierres de la revista son muy duros y las consecuencias nefastas. Muchos han acabado así...



Anna se ha vuelto a escapar con El Canto Del Loco... ¡Que alguien la traiga de vuelta!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS

Alejandro Martín Estévanez (PALENCIA)
Felipe Gascón Alejo (MADRID)
Jordi Moreno Guardia (BARCELONA)
Fco. Miguel Cabrera Vílchez (MÁLAGA)
José M. Cuesta Vadillo (MADRID)
Thiago De Souza Lázaro (TARRAGONA)
Mª José Sánchez Fenández (MADRID)
Víctor Del Río Hierro (BARCELONA)
José Brenés Esquivel (CEUTA)
Antonio Varela Castillo (ALMERÍA)
Samuel Sánchez Medina (MÁLAGA)
Fernando Sánchez Salazar (ZARAGOZA)
Víctor J. Vicente Sebastián (ZARAGOZA)
Alejandro Galán Pérez (MADRID)
Vanesa Curto Sánchez (ZARAGOZA)
Antonia Romero Gordo (SEVILLA)
Sergio Ordóñez Águila (JAEN)
Usía Baños Celas (OURENSE)
Ana Mª Romero Marín (CÁDIZ)
Francisco B. Fernández Alonso (A CORUÑA)

CONCURSO BURNOUT PARADISE

Vicente Valls Cano (CASTELLÓN)
Ana Huerta de la Osada (MADRID)
David Bruña Rodríguez (MADRID)
José M. Verdeguer Campos (VALENCIA)
Rubén Espósito Fariña (BADAJOZ)
Raúl Muñoz Ruiz (MURCIA)
Rubén J. González Vilaplana (ALICANTE)
Mario Antonio Lozano Ríos (MÁLAGA)
José Mª. Bonillo Flor (TARRAGONA)
Iván Escribano Hidalgo (VALENCIA)
David Argudo Carreras (BARCELONA)
Ramón Morera Ortega (BADAJOZ)
Rafael Diéguez González (MADRID)
José Lombardía Ferreiro (CÁDIZ)
Carlos Fernández González (BURGOS)
Antonio González Mesquías (BARCELONA)
Berta García García (BURGOS)
Paloma Antolín (MADRID)
Joaquín Roldán Rodríguez (ASTURIAS)
Carlos Santillana López (MÁLAGA)

CONCURSO FREAKOUT EXTREME FREERIDE

1º PREMIO:
Miguel A. Gallardo Vega (MÁLAGA)
2º PREMIO:
Alfredo Salvador González (MADRID)
3º PREMIO:
Rafael Copoví Gregorio (VALENCIA)
José Mª. Garrido Gutiérrez (CÁDIZ)
Mario Fernández Rodríguez (GERONA)
Anna Moret Ortega (VALENCIA)
Carlos I. Salama Alonso (VALLADOLID)
Agustín IV Hernández Gilabert (MURCIA)
Alejandro J. Montaya Martínez (TARRAGONA)

OleMovil.com — TOP MÚSICA

ESTOPA

SIN ALTAS NI SUSCRIPCIONES

1.	11297	Estopa	Cuando amanece
2.	30760	Chambao	Papeles mojados
3.	14355	Miguel Bosé y Bimba Bosé	Como un lobo
4.	31993	Rihanna	Don´t stop the music
5.	28502	A.G.Feat. Crystal W.	Destination Calabria
6.	29884	Ramazzotti y Ricky M.	No estamos solos
7.	28672	Nek y El Sueño De Morfeo	Para ti sería
8.	28362	Juanes	Me enamora
9.	1488	La Quinta Estación	Sueños rotos
10.	33302	Leona Lewis	Bleeding love
11.	29517	Nelly Furtado	Say it right
12.	10890	El barrio	Pa Madrid
13.	17576	Conchita	Nada que perder
14.	10706	Angy	Sola en el silencio
15.	31607	Fondo Flamenco	Escúchame mujer

música

CINE/TV

3680	Eye of the tiger (Rocky III)
7186	La pantera Rosa
17644	Amor gitano (El Zorro)
77224	El bueno, el feo y el malo
3679	El Padrino
2340	El ultimo mohicano
9908	Yo soy la Juani
4849	Ghost
3677	Gladiator
6368	El exorcista
4901	Pretty woman
2339	Imperial March (Star Wars)
3678	Mision imposible
4887	Fraggle Rock
9806	Memorias de Africa
2335	The Benny Hill Show
29599	4 bodas y un funeral
1550	Chasing cars (A.De Grey)
10709	Mortadelo y Filemón
29603	La historia interminable
1882	Who Are You?-CSI Las Vegas
7566	El guardaespaldas
2343	Grease

CERTIFICADO ORIGINAL PROMUSICAE

HIMNOS

7310	H. Real Madrid Hala Madrid
7312	H.O.Del.Cent.Del Sevilla F.C
8912	Youll Never Walk..Liverpool
28510	Himno nacional de España
0654	H.O.del.Cent.del Betis
7300	Himno Champions league
7311	Himno Atletico de Madrid
7640	A por ellos
78862	Sevilla - Hasta la muerte
30687	Himno Barsa
9670	Alcohol
78849	Barça - Forza Barça
78854	R. Madrid - Fieles y leales
79078	Racing, Racing, Racing!
79098	Athletic, Athletic, Athletic!
79094	Atleti, Atletico de Madrid
79089	Rianxeira
78855	R. Madrid-Ya estamos...
79085	Espanyol te quiero
79070	Alé Zaragoza alé
79077	Real Sociedad, R. Sociedad
30762	Himno del Valencia
78868	R.Madrid - Coge el móvil

ESPECIAL 80´s

4464	La matare
6730	Cruz de navajas
5483	Lobo hombre en Paris
5480	Cien gaviotas
5239	Devuelveme a mi chica
31449	Maneras de vivir
31545	Déjame
31421	No Me Importa Nada
9232	Champu de Huevo
5725	Entre dos tierras
2358	Tiempos nuevos, tiempos...
0706	Chiquilla
14446	Mi aguita amarilla
5245	Amante bandido
9526	El Himno de la alegria
29888	Sin documentos
31131	Me gusta ser una zorra
17549	Candidato Futurista
13270	Que hace una chica como...
5495	Alma de blues
5483	Lobo hombre en Paris
8872	Escuela de calor
3815	A quién le importa

SUPERVENTAS

14573	Amy Winehouse	Rehab
N 33672	Sergio Dalma	A buena hora
31218	Merche	Cal y arena
11180	Sugababes	About You Now
65453	Alicia Keys	No one
10913	One Republic	Apologize
32132	Porta	En Boca de Tantos
N 34584	Monjes Budistas	Open up your arms
26126	Fernando Castro	África
31419	Simple plan	When i´m gone
10915	Lipps Inc	Funkytown
25017	Rihanna	Umbrella
6701	ACDC	Highway to hell
31740	Pavarotti	Nessun Dorma
1593	R.Martin con Chambao	Tu Recuerdo
31384	Dover	Soldier
29848	El barrio	Buena, Bonita y Barata
30620	Juanes	Gotas de agua dulce
N 6758	Michael Jackson	Thriller
17420	Tokio Hotel	Monsoon
29735	Hanna	Por ti daría
17181	Mala Rodríguez	Toca toca
27694	Pereza	Estrella polar
0058	Malú	No voy a cambiar

33442	Fondo Flamenco	Sueño Verdiblanco
27654	Mika	Relax
33275	My Chemical R.	Welcome to the...
26122	Fito y Fitipaldis	Acabo de llegar
33674	Sergio Dalma	Morir de Amores
13725	Shakira	Las de la intuicion
6664	Il Divo	Regresa a mi
31234	RBD Rebelde	Inalcanzable
13588	Andy y Lucas	Quiereme
17998	Kiko y Shara	Le pido a Dios
31589	Melocos con Natalia	Cuando Me Vaya
33677	Sergio Dalma	Maravillosa Criatura
6873	D.Martín y R.Del Rosario	Dejame verte
1144	Medina Azahara	Necesito respirar
3694	The Police	Every breath you take
25091	Modern Talking	Geronimos Cadillac
13235	Shaila Dúrcal	Vuelvete a la Luna
32851	The Cure	Boys Dont Cry
31515	David Bustamante	Cobarde
29509	Chenoa	Todo irá bien
11959	Carlos Baute	Tú nos sabes qué tanto
31096	Tokio Hotel	Ready set go
10918	Belanova	Baila mi corazón
13748	Boney M	Daddy cool

ayuda Envía **GUAY** Código MÚSICA O SONIDO REAL Al **5888**

Ej: Envía GUAY 11297 al 5888 para recibir Cuando amanece cantada por ESTOPA o envía GUAY REY al 5888 y escucharás ... Y por qué no te callas?



sonidos reales

GALLINA	Gallina imitando a ¡Un Formula 1!
MACARRA	¡Coge el teléfono de una puñetera vez!
FRENAZO	Sorpenderá a todos los que te rodean
MARTESY13	Encarna de noche...
TIKITAKA	Tikitaka, tikitaka...
GITANO	Ja payo, llevo lo malacatone
POLICIA	Tendrás el sonido de una sirena
R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
WESTER	La música y los tiros del lejano oeste
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevoOOOOOO!!!
LUISMA	Como el Luisma no se entera
REY	Por que no te callas...?
CAMERACAFE	Bernardo Camera Cafe Mari Carmen
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
SHINCHAN	Risa de Shinchan
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
PICAPIEDRA	YABADABADU!!!

SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
INFIERNO	Thriller, la carcajada...
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
NODO	Igual que en los cine de antes
FFGOMEZ	¡A la mierda!
TELEFONO	Sonará como el tlf de tu abuela
SUPLICO	Por favor, que alguién me coja...
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
CINTURON	Ponte el cinturón
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro
TARZAN	El grito de Tarzán igual que en la peli...
PADRINO	Se creeran que eres de la Mafia
MOTOR	Arranque de una harley davidson
COLEGIALAS	Está sonando, está sonando mi teléfono

Fondo nombres

Personaliza el móvil y pónle tu propio nombre



MADRID



BARNA



PERRO1



PERRO2 PERRO3

ayuda Envía **FNM** Código FONDO + TU NOMBRE Al **5888**

Ej: Te llamas ADRIAN, envía FNM BARNA ADRIAN al 5888 y recibirás la camiseta de tu equipo preferido con tu nombre



BUSCA



TARTA



AMOR

fulltracks — CANCIONES COMPLETAS

11255	Estopa	Cuando amanece
31319	Chambao	Papeles mojados
10992	Miguel Bosé y Bimba	Como un lobo
28649	Alex Gaudino	Destination Calabria
11652	Eros y Ricky Martin	No estamos solos
10987	Nek y El Sueño De Morfeo	Para ti sería
29748	La Quinta estacion	Sueños rotos
33303	Leona Lewis	Bleeding love
10993	El barrio	Pa Madrid
11825	Angy	Sola en el silencio
31456	Alicia Keys	No one
31286	Fernando Castro	Africa
31282	ACDC	Highway to hell
29747	Ricky Martin	Tu Recuerdo
29756	Alejandro F.	Amor gitano BSO El Zorro
30625	El barrio	Buena, Bonita y Barata
11980	Pereza	Estrella Polar
31288	Malú	No voy a cambiar
10979	Fito y Fitipaldis	Acabo de llegar
29753	Shakira	Las de la Intuicion
31287	Il Divo	Regresa a mi
29752	La Quinta estacion	Me muero
1334	Medina Azahara	Necesito respirar
10986	Jarabe de palo con la Mari	Déjame vivir
10965	Mago de Oz	Y ahora voy a salir
33443	Fondo flamenco	Sueño verdiblanco
29755	Calle 13	Atrevete-te
10985	Diego Martin	Hasta llegar a enloquecer
10983	David Demaria	El perfume de la soledad
13447	El barrio	Mal de amores

ayuda Envía **COM** Código CANCIÓN Al **5888**

Ej: Envía COM 10992 al 5888 para tener la canción de Miguel Bosé y Bimba Bosé en tu móvil

MOVIL METRO

Elige el plano de tu ciudad para tu movil

TU GUÍA DEL METRO



MOVIL METRO BARCELONA	Envia CLIK BARCELONA	AL 5888
MOVIL METRO VALENCIA	Envia CLIK VALENCIA	AL 5888
MOVIL METRO MADRID	Envia CLIK MADRID	AL 5888
MOVIL METRO SEVILLA	Envia CLIK SEVILLA	AL 5888
MOVIL METRO BILBAO	Envia CLIK BILBAO	AL 5888

ayuda — Ej: Envía CLIK BARCELONA al 5888 y tendras la guía del metro en tu movil